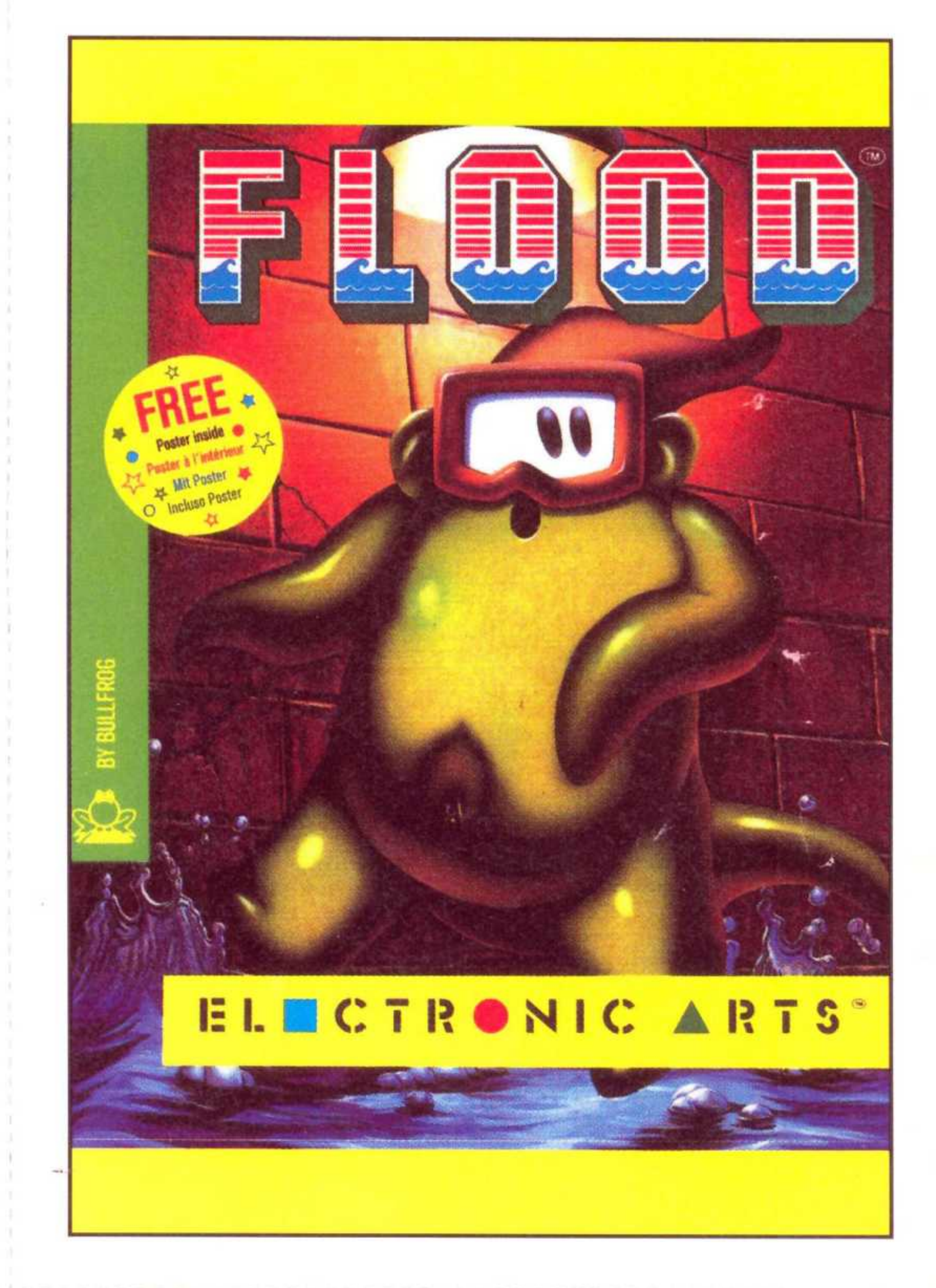


ASM
aktueller software markt
Nr. 1 Januar 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
Und jetzt
wieder ein
Mega-Hit
WONDERLAND
Vom hintergründigen
Märchen zum
fantastischen Adventure
Fotowettbewerb
Die verrücktesten
Leser-Shots im
Feedback
Vorschau '91
Gunship 2000
und weiterer aktueller Stoff aus Amerika
Superscharfes Poster
Elvira

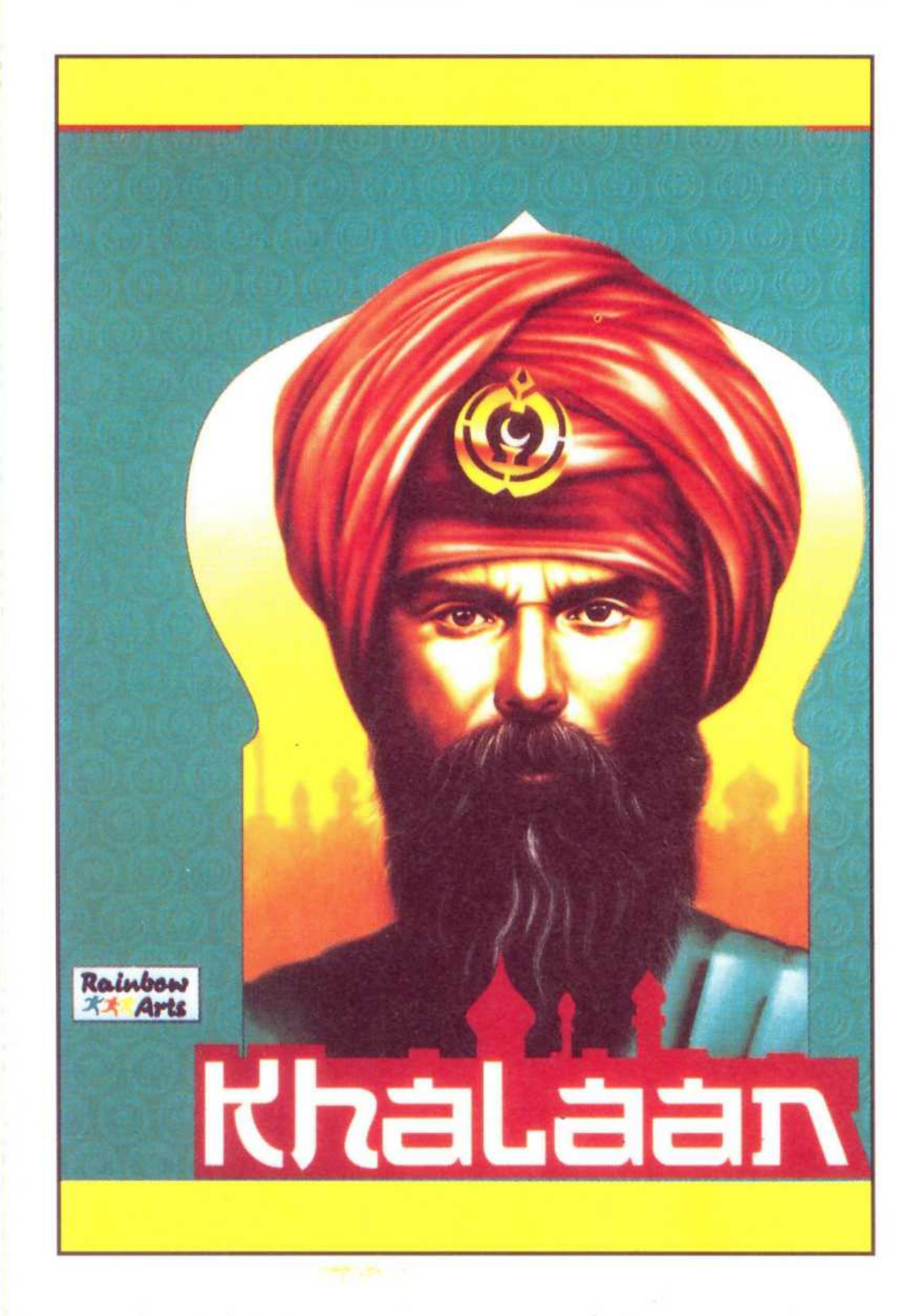

PUZZNIC
PROBLEM
LEVEL
TIME
1:42
1:28
TAITO
ocean
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



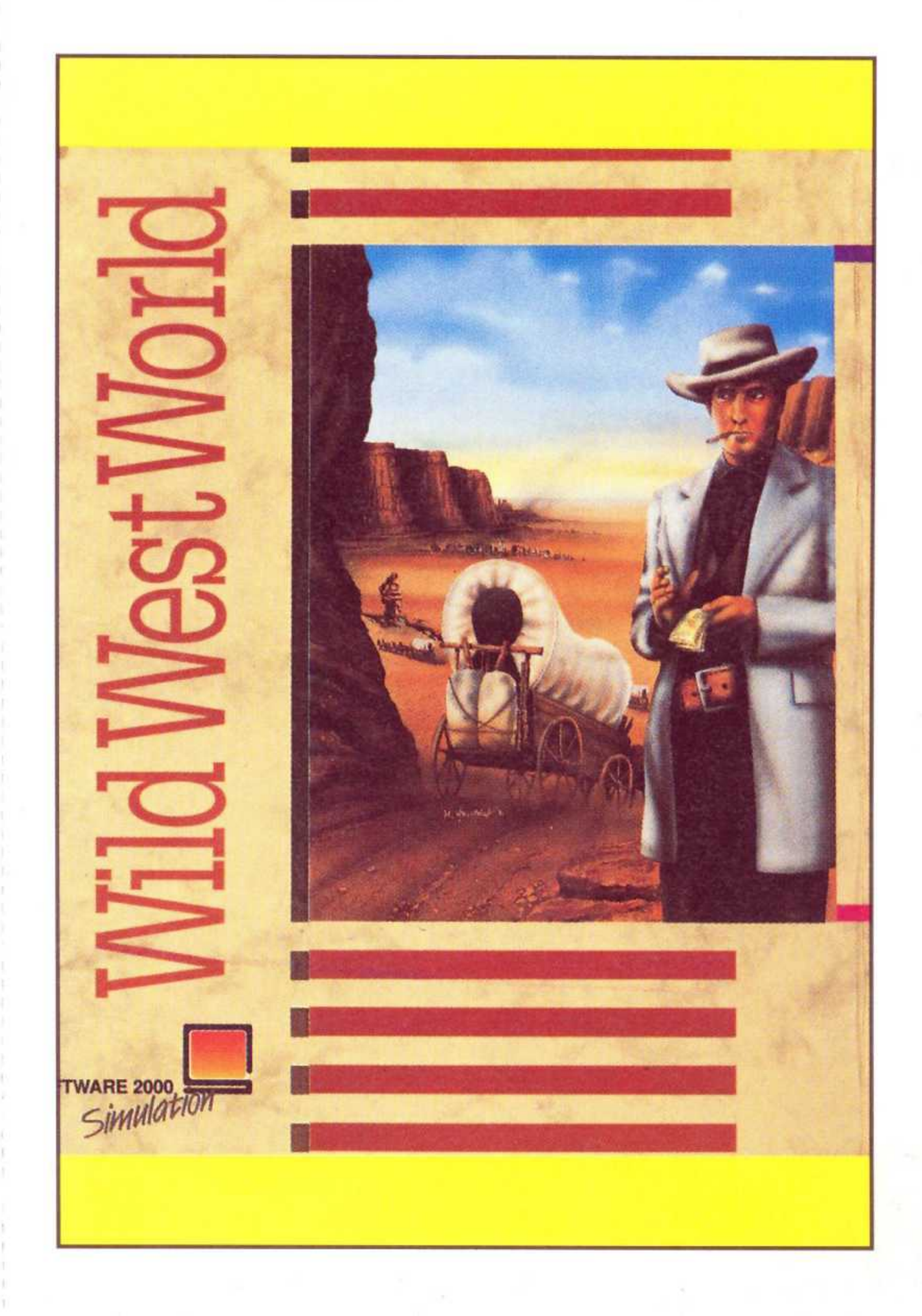
Super
SKWEEK
SUPERSKWEEK
AMSTRAD
CPC,CPC+
DISK
LORICIEL



FLOOD
FREE
Poster inside
Poster à l'intérieur
Mit Poster
Incluso Poster
BY BULLFROG
ELECTRONIC ARTS



Rainbow Arts
Khalaan



Wild West World
TWARE 2000
Simulation

FLOOD

System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 90 DM
Hersteller: Bullforg/Electronic Arts, England
Erstveröffentlichung: August 1990

Inhalt:
Der Held von FLOOD ist ein kleiner grüner Kerl, der eine entfernte Ähnlichkeit mit einem Frosch hat. Er heißt Quiffy und lebt in einer Höhlenwelt, die von einer der Rasse der "Zapfen des Zorns" gerade komplett geflutet wird. Damit Quiffy nicht ertrinkt, muß er sich seinen Weg zur Oberfläche bahnen.
Dieser Weg wurde von den Machern des Spiels in 36 Levels plus sechs Sonderlevel aufgeteilt, die Quiffy absolvieren muß. Um ein Level zu beenden, muß Quiffy zunächst den gesamten herumliegenden Müll aufsammeln und dann die Ausgangstür finden, die ihn quasi ein Stockwerk höher beamt. Quiffy steht dabei unter ständigem Zeitdruck, denn das Wasser flutet gemächlich jedes Level. Läßt sich Quiffy zuviel Zeit, muß er die kurze Tauchzeit schnellstens ausnutzen und dabei auch noch den ständigen Auftrieb bekämpfen. Ansonsten ist er jedoch sehr beweglich und kann sogar kopfüber an Felsvorsprüngen herumklettern. Gegen die herumlungernden Feinde kann unser Held eine Reihe von Waffen einsetzen, die als Bonussymbole in den Levels herumliegen. Sollte jedoch der Geist seiner Tante erscheinen, hilft nur noch die Flucht. Glücklicherweise taucht die Tante nur dann auf, wenn Quiffy sich faulenzend längere Zeit in einem Level aufhält.

Anmerkungen:
FLOOD ist ein typisches Jump-and-run, das dem Spieler durch eine knifflige Levelaufteilung viel Geschick abverlangt. Leider ist die Steuerung jedoch etwas hakelig und nimmt dem Spiel etwas den Pfiff.

Besonderheiten:
Keine.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 9/1990

SUPERSKWEEK

System: CPC, CPC+, Amiga, Atari ST
Preis: ca. 30 Mark (CPC), bzw. 70 Mark (16-Bit)
Hersteller: Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich
Erstveröffentlichung: Dezember 1990

Inhalt:
Die 180 Landschaften eines Archipels müssen von Skweek rosa eingefärbt werden, damit sein Volk dort siedeln kann. Einige Level sind direkt anwählbar. Ihr steuert Skweek per Joystick über die Felder, die dadurch rosa werden. Selbstverständlich gibt es zahlreiche Hindernisse: Felder, die sich auflösen, solche, die nur periodisch betretbar sind oder erst nach einer Weile erscheinen, ein Heer von (abschießbaren) Bösewichtern und ein knapper werdendes Zeitlimit. Als Ansporn warten diverse Boni und in manchen Leveln eine hübsche Skweekette, die befreit werden muß. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich wohldosiert.

Anmerkungen:
Mit dem flinken Pelzknäuel hat Loriciel seinen bislang größten Hit gelandet. Selten wurde ein Geschicklichkeitsspiel von der Anfangssequenz bis zur Highscore-Liste im Detail so liebevoll gestaltet.

Besonderheiten:
SUPERSKWEEK hat einen echten Zwei-Spieler-Modus: Beide Spieler treten gemeinsam in einem Screen an. Vorsicht - im Eifer des Gefechts stößt man leicht seinen Partner über die Plattformkante.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 1/91

WILD WEST WORLD

System: Amiga
Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Software 2000, 2320 Plön
Erstveröffentlichung: Dezember 1990

Inhalt:
Für Simulationsliebhaber ist Wild West World ein gefundenes Fressen. In der Rolle des Jack Putter hat der Spieler bis zu 20 Jahren Zeit, zum beliebtesten und angesehensten Bürger zu werden. Er kann Bergwerke bauen, Felder bestellen, Rinder züchten, Killer anheuern, Whiskey kaufen, um damit Indianer zu bestechen... Jacks Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.
Die wahnsinnige Komplexität dieses Games läßt sich eigentlich gar nicht in so wenigen Sätzen zusammenfassen. Von Strategie über witzige Einlagen bis hin zu schönen Actionsequenzen ist wirklich alles vorhanden. Selbst der Sound, der während des Spielens mitläuft, ist superspitzenmäßig. Diese Musi verhilft dem Spieler zum richtigen Feeling und läßt sich selbst über längere Zeit noch gut hören. Wild West World - wild, west, worldbest!

Anmerkungen:
Wild West World bietet viele verschiedene Charaktere an. So ist vom Säufer über den Charmeur bis hin zur Intelligenzbestie alles vertreten. Dank der mühevollen Kleinarbeit der Programmierer kam ein sehr, sehr realitätsnahes Spiel zustande!

Besonderheiten:
Zusätzlich liegt dem Spiel der gesamte Aufbau noch einmal als Brettspiel bei. Der Käufer wird weiterhin mit Kurzroman und Poster verwöhnt.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 12/90

KHALAAN

System: IBM & Kompatible, Amiga, Atari ST
Preis: 89 Mark für alle Systeme
Hersteller: Chip, Frankreich/Rainbow Arts, Düsseldorf
Erstveröffentlichung: Juni/Juli 1990

Inhalt:
Das Strategie-Adventure spielt im tiefsten Orient, zur Zeit der Kalifen und Großwesire. Man stritt sich noch nicht ums Öl, dennoch: Schon damals waren es nahezu die gleichen Motive: Reichtum, Habsucht und - damit verbunden - die absolute Macht im Lande. In KHALAAN ringen nun vier bis aufs Messer verfeindete Kalifen um den Titel des "Großkalifen". Der Spieler sympathisiert mit einem der vier wählbaren Anwärter und sollte versuchen, dessen Position im Lande zu stärken. Dies bedeutet, sowohl die Gunst des Volkes an sich zu ziehen als auch materiellen Vorteil zu erwirtschaften. Mit einer "Grundausstattung" begibt man sich nun ins Geschehen, doch Vorsicht: Die ist rasch aufgebraucht. Die Armee samt ihrer Kamele muß verpflegt sein, Ausrüstung muß angeschafft werden, und auch damals spielte der Sold keine unbedeutende Rolle, was Sieg oder Niederlage anbetrifft.

Anmerkungen:
Die orientalische Variante aus der Strategiepalette von CHIP/RAINBOW ARTS verlangt neben offensivem Taktieren auch eine Menge an diplomatischer Vorgehensweise. Das Austeilen von Geschenken ist genauso ratsam wie der gelegentliche Einsatz von Kundschaftern oder Spionen. Das Gameplay unterscheidet sich kaum von den vorhergegangenen Produkten dieser Hersteller.

Besonderheiten:
Keine.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 07/90

Ab ins Wunderland...

Mein Wunderland heißt Malta. Schätze, werde meine müden Knochen im Meer baden, eine Gesichtsoperation vornehmen und 'ne Haartransplantation über mich ergehen lassen. Anyway, boys 'n' girls – im Klartext: Ich liege faul in der Sonne, während Ihr Euch dieses Geschwafel reinziehen müßt. Also, ab ins Wunderland! Ein anderes Wunderland erleben wir derzeit auf dem PC. Es ist das fantastische wie neue Adventure von MAGNETIC SCROLLS, das einen ASM-MEGA-HIT-Stern verdient hat. Das „Spiel des Monats" heißt WONDERLAND.



Manfred Kleimann zieht's mal wieder in den Süden. Malta für vier Tage... ob das reicht? (Foto: brall)

Immer wieder gleichsam interes- wie amüsant – Eure Briefe ans FEEDBACK. Der Stoff ist so gut, kritische Anmerkungen eingeschlossen, daß man fast schon eine ASM SPECIAL füllen könnte. Macht weiter so, Leute!

Denjenigen, denen die Amiga '90 in Köln gefallen hat und die keine Gelegenheit hatten, sich über alles Neue zu informieren, dürfen sich an „A-Man's" Messebericht erfreuen. Hja tells you everything...

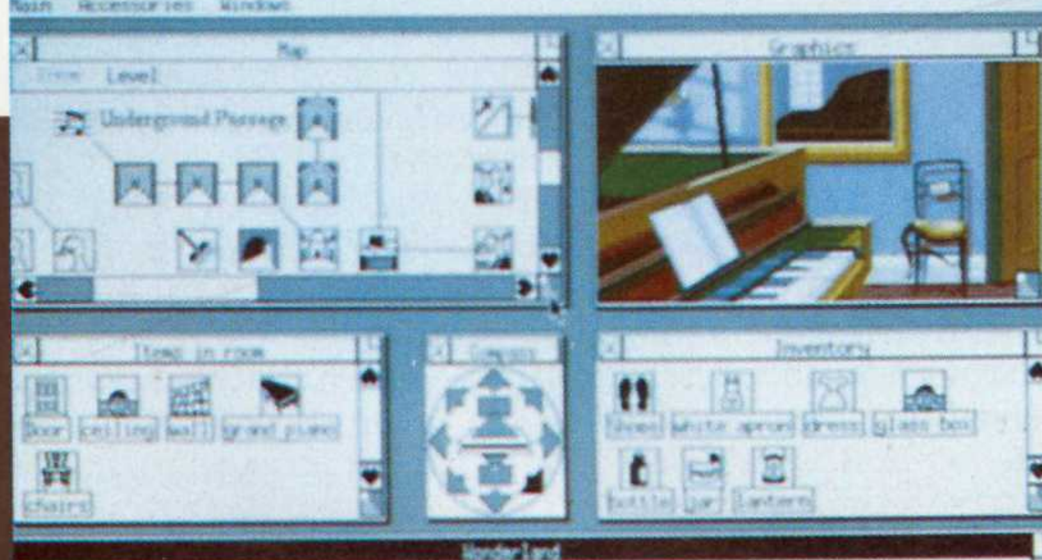
Für alle anderen User gibt's wieder reichlich Stoff für die verschiedenen Kisten. Besonders die LEMMINGS haben es der Redaktion angetan. Einen Vorbericht (mit Filmklappe) findet Ihr im Anschluß an das „Wunderland" (PC). Die kleinen, netten Selbstmörder, an Schlümpfe erinnernd, führen wir über die Klippen. A propos: „Klippen". Ich glaub', ich hab die Nase nun voll (das Wasser hat meinen Laptop eh schon erreicht). Meine Lust auf 'nen Sprung ins kühle Naß bekommt „Oberwasser". Ich leg' die Tasten beiseite, ziehe nur noch schnell mein T-Shirt aus – und... platsch (spuck), Leute ist das cool... könnt Ihr mich noch hören?... äh, lesen?... Blubb, blubb...

MANFRED KLEIMANN





INH



Spiel des Monats:

Doppelte Auszeichnung für Magnetic Scrolls' Super-Spiel: Game of the Month und Mega-Hit – Wonderland, ein (Alp-) Traum für Adventure- Fans.

ACTION



ADVENTURES



SIMULATION

SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN

...ALT »5

IM BLICKPUNKT

KONVERTIERUNGEN

TOOLS

REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES



Spiel '90 in Essen. Brettspiele sind nach wie vor sehr beliebt.

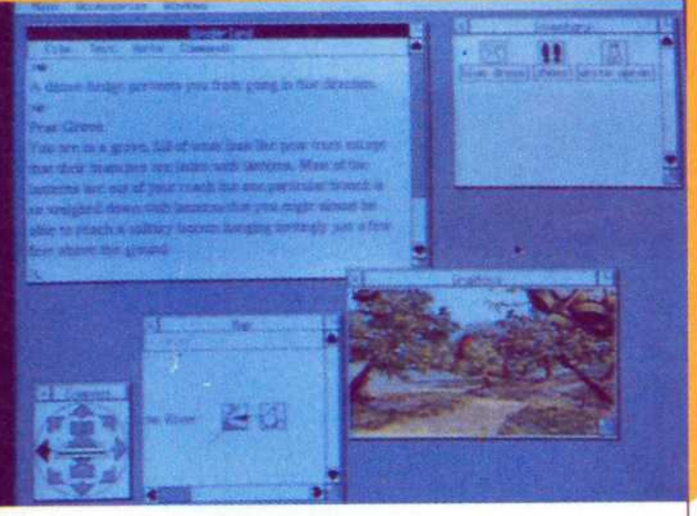
SPIEL DES MONATS:



WONDERLAND

System: PC (AT mit VGA und Festplatte empfohlen!) ab DOS 2.0, **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Magnetic Scrolls/Virgin/Mastertronic, London, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Lang erwartet, hochgelobt und endlich in Deutschland gelandet: MAGNETIC SCROLLS' märchenhaftes WONDERLAND. Zweieinhalb Jahre lang werkelten Firmenchefin *Anita Sinclair* und ihre Programmierer – nicht zu vergessen: *David Bishop!* – am neuen Spielsystem, ehe das Meisterwerk fertig wurde. PC-Besitzer dürfen ab sofort die Augen verdrehen, Amiga- und Atari-Spieler müssen sich noch wenige Wochen gedulden. Bekannt als *Infocom*-Konkurrenz, die fantastische Textadventures mit noch nie dagewesenen Bildern anreicherte, machte die Softwareschmiede mit *The Pawn, The Guild of Thieves* und *Jinxter* schon vor Jahren Schlagzeilen. Nach Episodenthriller *Fish* und Krimi *Corruption* versank Magnetic Scrolls in scheinbar tiefe Meditation.



Fenster-Freude für Schreibfaule

Doch die Stille, unterbrochen durch triumphierende Zwischenberichte von Anita, verbarg emsige Aktivität...

Lewis Carroll hätte 1865 nicht geahnt, daß sein verrückt-rasantes Kinderbuch *Alice in Wonderland* hundert Jahre später als Grafikadventure auf einem Medium namens Computer Furore machen würde. Die skurrile Geschichte vom kleinen Mädchen, das eines Sommertages in eine völlig verdrehte, ja, alptraumhafte, Märchenwelt gerät, war ein Überraschungserfolg. Mathematiker Dodgson (denn so hieß Carroll in Wirklichkeit) hatte sie für Alice Liddell, die Tochter eines Bekannten, geschrieben.

Vielleicht lag es an seinem Fach, daß er das Kind – und nach ihm Millionen andere – mit der Idee auf den Kopf gestellter Naturgesetze (und „gesunden Menschverstands") so begeisterte. *Alice* wurde zum Klassiker, heute noch gelesen und von *Walt Disney* in einem zauberhaften Zeichentrickfilm verewigt. *Carroll/Dodgson* schrieb noch ein zweites *Alice*-Buch, *Through The Looking-Glass*, und andere Werke. Keines wurde jedoch unsterblich wie das Wunderland.

Alice ist ein phantasievolles Mädchen, das sich im viktorianisch-strengen Elternhaus langweilt. Mit den Erwachsenen kann man nichts anfangen, nie glauben sie die aufregenden Abenteuer, die man erlebt und mit seinen Helden durchlitten hat. Wenn doch nur einmal etwas *geschehen* würde, damit sie ihr zuhören! Eines warmen Tages döst Alice im Garten, Schwester Emily liest – langweilig, wie immer.

Plötzlich traut sie ihren Augen nicht: Ein weißes Kaninchen in Weste und Zylinder eilt, auf seine Taschenuhr blickend, an ihr vorbei. „Keine Zeit, es ist so spät ..." murmelnd, hastet es weg und verschwindet in einer Hecke.

Ohne nachzudenken, springt Alice auf und stürzt hinter dem Hasen her. Kaum hat sie das Loch im Boden entdeckt, stolpert sie schon hinein und fällt ... und fällt ... einen endlosen Schacht hinunter, in dem die sonderbarsten Dinge schweben. Irgendwann landet sie mit einem unsanften Plumps am Boden, sieht gerade noch den Hasen durch eine Tür entschwinden und ist auf sich alleine gestellt.

Eine Irrwanderung durch das Wunderland beginnt. Alice begegnet grotesken Gestalten – dem verrückten Märzhasen, der rauchenden Riesenraupe und nicht zuletzt der bösen Herzkönigin, die ihre ganze Kartenarmee auf das arme Mädel loshetzt. Nichts ist, wie es zu sein scheint, und manchesmal wird unserer kleinen Heldin übel mitgespielt. Zaubertränke, Pilze, Häuser und endlose Geburtstagsparties haben zwar alle ihre Daseinsberechtigung. Schließlich muß Alice aber wieder aus der Traumwelt in ihre eigene zurückfinden.

Wonderland hält sich eng an die Romanvorlage. Ohne das Buch zu kennen, ist das Spiel wesentlich schwieriger, aber doch lösbar. Voraussetzung sind angesichts der vielen Wortspielereien und literarischen Beschreibungen gute Englischkenntnisse – oder Hilfe in Form eines griffbereiten Wörterbuchs.

Gewiß wird *Alice in Wonderland* demnächst eine Neuauflage erleben ...

Das skurrile Titelbild von Spiel und Packung stimmt auf heiteres bis verzweifeltes Rätselraten ein. Den Disketten sind eine kupferstichartige, bräunliche Karte des Landes, eine ausführliche, viersprachige Installations- und Bedienungsanleitung sowie das 66seitige, englische Handbuch beigelegt. Das erklärt das Spielsystem ausführlich, gibt als Denkanstoß einen ulkigen (fiktiven) Beispieltext und ein Kurzlexikon mit auf den Weg – nur keine Einführung in die Geschichte selbst. Die kennt (nicht nur) in England schließlich jedes Kind. Aber – siehe oben.

Das Installationsprogramm ist ein technischer Tausendsassa. Es bietet elf Einrichtungsrahmen (Festplatte C, D, Disketten verschiedener Formate und Kapazität), AdLib- oder Roland-Sound und Grafikmodi bis zu Super-VGA an und erkennt Kapazität und optimale Spielkonfiguration für den Rechner. Die wird zwar voreingestellt, doch könnt Ihr bei fast jedem Installationsschritt eingreifen und Änderungen vornehmen. Aufgrund der rechenintensiven Bilder und Fenster ist es ratsam, mindestens 512 KByte Speicher frei zu haben und alle residenten Treiber (außer Maus) oder sonstige Programme auszuschalten. Wer sich das Spiel kauft, möchte auch die über hundert, teils animierten, Bilder in entpackter Blüte sehen. Da hilft nichts, knapp 6 MByte Festplatte müssen freigeschaufelt werden. Freiwillige Discjockeys sind Anwärter auf den *Masochisten des Jahres*!



Traumreise ins WONDERLAND



Nach halbstündiger Installation, Dekompression und ernsthaften Erwägungen, der schuftenden Festplatte einen Eisbeutel zu gönnen, (Huch, nur ein Scherz!!) belohnt der 16-MHz-AT uns mit dem etwas grobkörnigen VGA-Titelbild und fetzig-schräger Musik. Auf „Enter" geht's los, wahlweise mit Tasten und Maus/Joystick. Eine blütenweiße Desktop-Oberfläche mit feinstaufgelöster Schrift treibt uns Tränen in die Augen. „Rein zufällig" vorbeischlendernde Kollegen schauen besorgt nach, ob ich vielleicht den Redaktions-Archimedes angeschlossen habe. Fehlanzeige, auch kein Apple-Mac, sondern unsere guten, neuen ATs.

Aus der ersten, bewundernden Starre gelöst (Eingaben des Spielers werden, noch größerer Übersicht halber, fett gedruckt), fange ich an, mit dem WIMP zu spielen. Das ist ausnahmsweise kein englischer Schwächling, sondern steht für „Windows, Icons, Menus, Pointers". Bis zu sechs Fenster können gleichzeitig offen sein. Ihr könnt das Textfenster bis auf Bildschirmgröße hochziehen, einen feinen Kompaß, Kommandomenüs oder die automatisch mitzeichnende, schematische Ortskarte aufrufen, beliebig verschieben, vergrößern - und Eure Lieblingseinstellung anschließend speichern.

Die *Magnetic Windows* erlauben eine fast tastenfreie Steuerung. Ihr könnt z.B. mittels Mausklick Items direkt im Bild oder im Verzeichnis untersuchen und manipulieren, Euch auf der Karte von einem Raum zum anderen bewegen oder komplexe Befehle eingeben. Der im Fenster sichtbare Textausschnitt kann desktopartig vergrößert, verkleinert, seitlich oder senkrecht gescrollt werden – nützlich zum Nachlesen längerer Passagen.



»Das beste Adventure seit Äonen!«

Auf Wunsch erfahrt Ihr mittels schematisierter Ikonen, welche manipulierbaren Gegenstände im Raum sind. Nicht ausführbare Befehle werden in den Kommandomenüs schwach gedruckt (wenn man keine Flüssigkeit bei sich hat, kann man auch nichts trinken), und wer sich immer noch nicht weiterhelfen kann, bemüht das mehrstufige Hilfe-Menü. Das Spiel merkt sich allerdings, wie oft Ihr „geschummelt" habt, außerdem nehmt Ihr Euch nur den Spaß des Erfolgserlebnisses.

Die vielgepriesenen Bilder sind, vor allem unter VGA, tatsächlich traumhaft schön. Leider sind sie kaum zu vergrößern, und so betrachtet man die Gemmen entzückt durch die Lupe. Wie fast alles andere, lassen sie sich ausschalten. Der Komfort reicht bis zum Einstellen der Mausempfindlichkeit oder Schriftinvertierung (weiß auf schwarzem Hintergrund). Selbstverständlich lassen sich die Spielstände auch auf Disk speichern (und ungläubigen Freunden vorführen). Kollege Pjotr würde vom Rolls Royce unter den Adventures sprechen. Wonderland altert mit Sicherheit genauso langsam ...

Mancher Adventure-Profi wird sich, des vielen Klickens und Fensterspielens müde, auf „text only" konzentrieren. Erleichtert nimmt er zur Kenntnis, daß er (oder sie) auch ohne den fraglos imposanten Rahmen ein spielerisches Juwel vor sich hat. Beim beschlagenen *Magnetic-Scrolls*-Parser ist jeder Fabulierfreund gut aufgehoben. Wonderland ist schön, schwierig und spaßig – für manchen von uns nicht nur Spiel des Monats, sondern des ganzen Jahres. Kurze Nächte mit Falltraum(a) und tanzenden Teekannen werden garantiert! ■

Eva Hoogh

Grafik	**11**
Parser/Operating System	**12**
Handlung	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**11**



Beihilfe zum Selbstmord



LEMMINGS

System: Amiga (angeschaut), ST, 8bit sowie für fast alle Konsolen, **empf. VK-Preis:** variiert je nach System und Datenträger, **Besonderheit:** Demo-Version mit fünf Leveln, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Johnathan Ellis, Psygnosis.

Ich wiederhole mich recht selten, dafür aber gern: Der gute, alte 8bit-Geist geht auf die 16bitter über! Nette, einfache, aber logisch aufgebaute Games, wo man weniger mit dem „Trigger", dafür mehr mit den „Brains" arbeiten muß. Und: Jetzt weiß ich endlich, was man landläufig unter „süchtig machend„ oder „addictive" zu verstehen hat. Man muß den „Level" halt immer wieder erhöhen, mehr reinwerfen, weil der Körper es verlangt. Bei Level 1 der LEMMINGS handelt es sich um die „Einstiegsdroge". Das so entschieden andere Game von PSYGNOSIS ist auf dem besten Wege zur „Superdrug", da es absolute Hitqualitäten besitzt...

Bevor ich in medias res gehe, möchte ich noch mal eins klarstellen: Die kleine Filmklappe, ja, die dort oben links im Header, soll Euch sagen: Dies ist ein fast fertiges Produkt, welches in Ansätzen schon bewertet werden kann. Der ausführliche Test folgt in einer der kommenden ASM-Ausgaben.

Das finale Produkt soll exakt 100 Level aufweisen (entspricht etwa 25.000 Tropfen Laudanum...). Ich konzentriere mich gezwungenermaßen auf die fünf Level, von denen ich drei etwas genauer beleuchten möchte:

Das Ziel des Spielers ist es, den Nagetieren zum Selbstmord zu verhelfen. Der sanfte Suizid sollte hier im Vordergrund stehen, will man ja schließlich 'ne Runde weiterkommen. Bei aussichtslosem Unterfangen klicke man den „Atompilz" zweimal an, und nach fünf Sekunden und einem gemeinsamen „Oh, no!" zerbröseln unsere Lemmige (nicht ohne Löcher ins Terrain gerissen zu haben).

Es gibt auch eine Zwei-Spieler-Option. Hier **muß** man allerdings eine zweite Maus einpluggen; mit Stick geht nichts. Die Karte zeigt uns, wo wir uns befinden und welche Taktiken wir anwenden müssen. Jedes Level hat einen Code sowie eine (hinweisende) Bezeichnung. Beispiel: „One way digging to freedom". Reichlich gute Begleitsounds sind auch vorhanden.

Die relativ kleinen Sprite-Lemminge können und müssen per Klick bestimmte Aufgaben erfüllen. So finden wir Blocker, Kletterer, Fallschirmspringer, Brückenbauer (pro Klick nur zwölf Teile!), Gerade-Buddler, Nach-unten-Buddler und Runter-Buddler. Daneben finden wir noch die Pausen- und Sprengfunktionen sowie das Menü für die „Auswanderer" (= „Rate").

Im ersten Abschnitt lassen wir nach dem „Let's go!" einen Schlumpf laufen. Der zweite wird zum Blocker. Nun eine Brücke bauen und danach geradeaus buddeln. Blocker sprengen – geschafft!

Level 2 ist etwas komplizierter (Code hierfür: OHPVMXEIIR). Nachdem die Jungs rauskommen muß links ein Blocker gesetzt werden. Dann: geradeaus buddeln, klettern, Fallschirm, Rate erhöhen, blocken, klettern, Fallschirm, geradeaus buddeln (zurück nach links), Leute laufen lassen, Blocker sprengen und ersten Blocker in die Luft fliegen lassen.

Level 3 (Code: LPVMXDGJIO): Nun kommen die Selbstmörder aus zwei Luken. Gleich einen Blocker links und einen rechts setzen (wegen dem Wasser), alle rauskommen lassen, Rate erhöhen, zweimal (links und rechts) runterbuddeln, beide Blocker sprengen, links geradeaus buddeln, klettern, Fallschirm, Brücke bauen, geradeaus buddeln – that's it!

In Level 4 hat man nur Sprengladungen zur Verfügung. Auf das Feuer achten und an den strategisch günstigen Stellen einen Lemming sprengen. Der letzte Abschnitt ist noch komplexer. Hier müssen mehrere Komponenten eingesetzt werden, um erfolgreich den Sprung über die Klippen zu schaffen.

Da es gegen die Zeit geht und eine gewisse Prozentzahl an Nagern über die Klippe geschippert werden muß, wird das Game erst richtig interessant. Dieses soundmäßig und technisch gut verpackte Geschicklichkeitsspielchen verspricht, in die Annalen der Software-Geschichte einzugehen. Mehr zum Selbstmörder-Thema findet Ihr in einer der nächsten ASMs. ■

Manfred Kleimann



Gesamteindruck
.... **evergreenig!**


TRANS WORLD
... Das Ziel erreichen ...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
STARBYTE
C 64 DISK
PC 3½ / 5¼
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Supernova



HARD NOVA

System: PC (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Nova ist zäh. Gewandt wie eine arkturianische Schlange und zielsicher wie ihr Lieblingsdroide, ist sie der Galaxis gefragteste Söldnerin. Die Frontwelten der Vier Systeme sind ihr Revier. Ein Auftrag jagt den anderen, und manchmal wird sie selbst zum Wild. Zu dumm, daß sie durch ein Unglück gerade ihre Mannschaft verloren hat. Während sie sich in den geliebten Bars nach Arbeit umhört, muß sie auch noch zwei Leute rekrutieren. Was für Greenhorns das alles sind! Mit denen soll sie schmuggeln, Schwarzmärkte beliefern und erleichtern oder gar ... Attentate verüben? „Na", schnaubt sie verächtlich, „Man nimmt, wen man bekommen kann!".

»Konkurrenz für Ripley – HARD NOVA steckt alle ein!«



Keiner schreibt so schön lässig-witzige Anleitungen wie ELECTRONIC ARTS. Die von HARD NOVA, *Karl Buiter*s neuer Space Opera für den PC, ist besonders ausführlich geworden und läßt keine Frage offen. Also, auf ins Vergnügen. Dem Titelbild mit sattem Heavy-Sound folgt eine kurze Vorgeschich-



te, die man sich merken sollte. Dann beginnt Nova (oder, wenn man möchte, Stark, der seinem Namen Ehre macht) ihre Erkundungen. Im Raumhafen des Vergnügungsplaneten Mastassini kann sie ihre Crew rekrutieren, ausrüsten und im Robo-Labyrinth trainieren. Mit etwas Geschick kommt sie nicht nur um Erfahrungspunkte reicher wieder heraus. Am Glücksspieltisch und den vielen interessanten Gestalten kann man sie auch schwer vorbeilotsen.

Per Mausklick (meist links) oder Tasten steuert Ihr die Party durch's Spieluniversum. In Gebäuden herrscht die Vogelperspektive, Planetenoberflächen überfliegt Ihr in flüssiger, von schräg oben gesehener 3-D-Vektorgrafik. Im Weltraum wiederum seht Ihr alle Schiffe (wie Fliegen) durch das Dunkel steuern. Neben dem Bildausschnitt kann man sich anhand der großmaßstäbigen Übersichtskarte orientieren. Den Darstellungen entsprechen dreierlei Kampfmodi. Doch geht es beileibe nicht immer kriegerisch zu. Ist diplomatisches Geschick gefragt, haben die Charaktere mehrere Unterhaltungsmöglichkeiten. Natürlich reagieren die Gesprächspartner je nach Behandlung unterschiedlich. Nicht immer erfährt man beim ersten Gespräch alles Wichtige, doch kann man einige Unterhaltungen wiederholen.

Ariel, das System des Gasriesen, beherrscht die Sternentore nach Rouyn, Mastassini und Ciberan. Völlig unabhängig von der innergalaktischen Regierung, dominiert es die Frontsysteme: Rouyn mit seinen reichen Mineralvorkommen, Ciberan mit seinen als Treibstoff wichtigen, unerschöpflichen Wasser- und Eisreserven und Mastassini, leicht anrüchiges Vergnügungszentrum und Standort der Söldnergilden. Die sind im Laufe der Frontbesiedlung immer wichtiger geworden – und einander suspekt. Delta, Coro, Zero-X und Starkiller, Novas Hausherr, haben Einiges voreinander zu verbergen – und was hat es mit den Sektierern auf Varon auf sich? Während unsere Crew sich Auftrag um Auftrag vorankämpft, entfaltet sich ein unheimliches Szenario ...

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, verbessern sich die Eigenschaften der Charaktere bei jeder Levelerhöhung. Zu Fitness, Geschicklichkeit und Nahkampftaktik usw. gesellen sich schiffsbezogene Fertigkeiten. Durch bequeme Menüs kann man seine Leute begutachten, Ausrüstung wechseln oder tauschen. Das Geld der Party hat Nova, sie ist schließlich nicht dumm. Vom jederzeit zugänglichen Hauptmenü aus kann man bis zu acht Spielstände speichern. Wen Bildschirm- und Spielaufbau an *Sentinel Worlds 1: Future Magic* erinnern, der hat richtig getippt. Programmvater *Buiter* hat seinen Erstling stilvoll weiter entwickelt. Ein flotte, neue Story, kurzes Warmspielen und verfeinerte Technik garantieren lange Nächte und Schwielen an den Fingern!

Wer sich auf ein Rendezvous mit Nova einlassen möchte, muß ihr schon etwas bieten. Unter DOS 3.0 und 512 KByte Speicher läuft gar nichts. Um sich zu entfalten, muß sie aus ihren Originaldisks schlüpfen – am besten auf eine Festplatte mit freien 2,4 MByte. Am wohlsten fühlt sie sich natürlich mit Soundkarten, und nur unter VGA zeigt sie ihre vollen Reize. Mädels haben ihre Heldin, Männer ihre Traumfrau. Wer kommt mit zu den Starkiller-Söldnern? ■

Eva Hoogh

Grafik	10
Steuerung	9
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10


Hard Drivin' II
TM
DRIVE HARDER
Vor einem Jahr schockte *Hard Drivin'* die Welt. Jetzt schnall Dich an und gebe Gas, während *Hard Drivin' II*, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirm flitzt.
Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Strecke und ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.
Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Comptuer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.
Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.
Hard Drivin' II – Drive Harder!
BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
0:18
STUNT
40
Hard Drivin'
Die phantastische Fortsetzung zu HARD DRIVIN'.
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"
Programmed by: Jürgen Friedrich
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd.
Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK

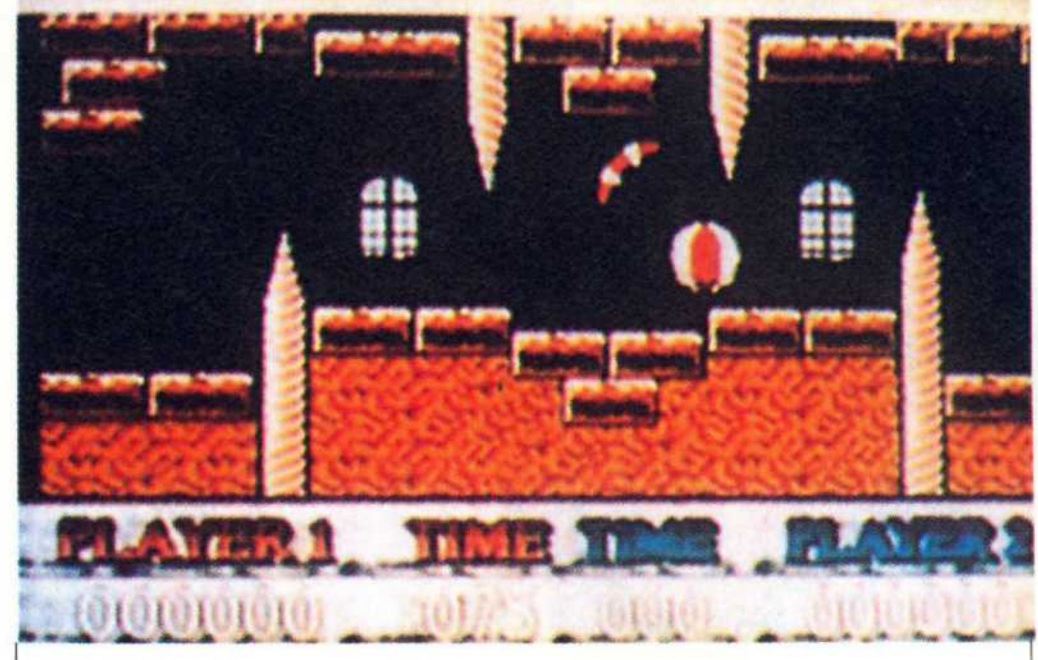
Underground-Basketball ...



GLOBE-TROTTER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Atlantis, **Muster von:** Atlantis, Croydon, England.

GLOBETROTTER – der Name des Spiels läßt zwar nicht gerade vermuten, daß es sich hierbei um ein Sportspiel handelt, was aber nur insofern richtig ist, als es sich um eine Art Basketball handelt. Mittels eines „Schlägers" muß ein eindeutig als Basketball zu identifizierendes Objekt durch ein Labyrinth bugsiert werden, wobei es eine Zeitvorgabe gibt. Gesteuert wird mit dem Stick, was sich als sehr schwierig erweist, da der Ball sowieso macht, was er will. Mit etwas Übung gelingt es einem aber dann, den Ball durch Gänge, Röhren und so weiter zu treiben, bis dann plötzlich die Zeit abgelaufen ist. Wenn man nicht immer wieder von vorne anfangen will, gibt einem ATLANTIS die Möglichkeit, gleich in einem höheren Level einzusteigen. Erschwert wird die Durchquerung des Labyrinths durch Stalagtiten und Stalagmiten sowie scharfkantige Felsen, die den Ball, so er sie berührt, zum Platzen bringen, was einen Zeitverlust bedeutet. Erwähnenswert wäre dann vielleicht noch die Tatsache, daß man dieses Game alleine oder zu zweit spielen kann. Die Grafik bietet nichts umwerfend Neues, ist aber für den Preis dieses Games ganz anständig, gleiches gilt für den Sound.



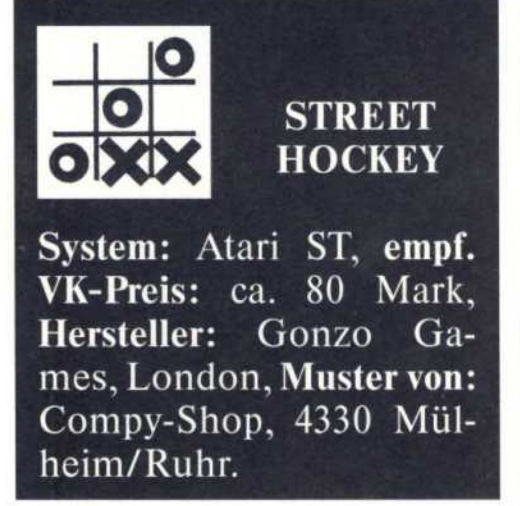
Für 20 Mark ganz o.K.!

Ich kann mir vorstellen, daß dieses Spiel wenn man es mit ein paar Kumpels „turniermäßig„ spielt, ganz lustig ist, mein Spiel ist es nicht. ■

Dirk Fuchser

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	7
Spielverlauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	8

Im Gleichschritt: Marsch!



STREET HOCKEY

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gonzo Games, London, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mülheim/Ruhr.

Olé, olé, olé... So, Sportsfreunde, jetzt geht's mit Hockey zur Sache. Hier ist aber nicht Eishockey, sondern STREET HOCKEY angesagt. Bevor aber nun die Rollschuhe untergeschnallt werden, sind einige Vorbereitungen zu treffen.

Um dieses Game überhaupt in Gang bringen zu können, muß eine Leerdiskette bereitgehalten werden. Wer keine formatierte Disk zur Hand hat, wird eine freudige Überraschung erleben. GONZO GAMES hat nämlich eine Formatier-Funktion miteingebaut. Der Spieler selbst braucht infolgedessen also nicht mehr zu tun, als den Feuerknopf zu drücken, um eine Diskette startbereit zu machen.

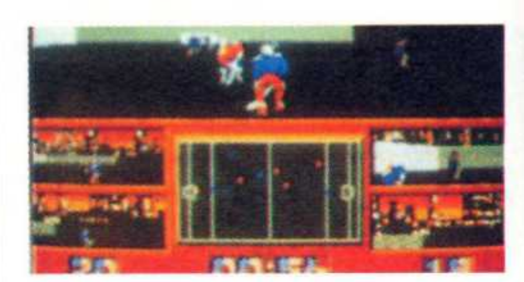
So, nun noch zweimal wechseln, und schon kann man daran gehen, sich die Mannschaftsmitglieder auszuwählen. Zwei Spieler werden für die Verteidigung gebraucht, zwei für den Angriff, und zum guten Schluß kommt noch der Torwart. Wenn Ihr jetzt denkt, Ihr könntet nun sogleich anfangen zu spielen, so habt Ihr Euch mächtig getäuscht.

Zur allgemeinen Auflockerung wird nun erst einmal ein Spaziergang durch die City unternommen. Auf dem Bildschirm ist ein Ausschnitt von verschiedenen Straßenzügen zu sehen. Am rechten Bilschirmrand befindet sich noch mal eine verkleinerte Übersicht, der man den eigenen sowie den Standort des Hockeyplatzes entnehmen kann. Die gesamte Mannschaft folgt dem Coach nun im Gleichschritt, hintereinander aufgereiht, durch die Stadt (Zeitbegrenzung).

Am Hockeyplatz angekommen, kann das Spiel endgültig beginnen. Es besteht die Möglichkeit, im Two-Player-Mode oder allein gegen den Compi zu spielen.

Die Spielzeit ist variabel. Während des Spiels kann man sich dann entweder an dem Radarschirm am unteren Bildrand orientieren, oder aber man folgt der Richtungsanzeige des Pfeils, der auf dem Bildschirm zu sehen ist. Dieser zeigt nämlich an, wo sich der Ball befindet.

Tja, Freunde, und dann heißt es eben kämpfen, und zwar knochenhart! Das Scrolling von Street Hockey ist dabei eine gute Unterstützung, denn es läuft recht flüssig ab. Leider wechseln ab und zu die Bilder etwas zu schnell (beispielsweise, wenn eine Kurve gefahren wird).



Ansonsten gibt es zu diesem Game nicht viel zu sagen. Außer vielleicht, daß der Sound einfach schauderhaft ist. Ähnliches läßt sich von den FX vermelden. Wenn die Spieler über den Platz skaten, hört sich das an, als ob man einen Tontopf über eine metallene Fensterbank schiebt.

Aber um am Schluß ganz ehrlich zu sein: Ich persönlich stehe lieber mit einer kalten Nase im Kasseler Eistadion, und sehe glühwein-trinkenderweise den Jungs unseres ESC's zu. ■

Sandra Alter

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation:	7
Sound	3
Realitätsnähe	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Road, Moorgate Rotherham, S60 2HD

Von A bis Z nur geil!



Z-OUT

System: Amiga, **empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller:** Rainbow Arts/Adventec, 4000 Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Vor einem dreiviertel Jahr waren sie „nur" aufstrebende Talente, die uns ein Demo ihres Ballerspiels mit dem Arbeitstitel *Wargate* vorstellten – und heute dürften sie in den Olymp des Softwarehimmels aufsteigen! Die Rede ist von der Programmiergruppe ADVANTEC aus dem hessischen Hanau, die mit ihrem ersten selbstkreierten Ballerspiel die gesamte Branche derart verblüfften, daß sich eigentlich Keiner wehren konnte, dieses Spiel ins Programm zu nehmen. Das Rennen hat schließlich RAINBOW ARTS gemacht, die dem Game ihre Anerkennung zollen, indem sie es als direkter *X-Out*-Nachfolger mit dem Titel Z-OUT nun auf den Markt bringen. Und Z-Out bietet wirklich Action in Perfektion: Sechs heiße Levels warten auf ein bis zwei Spieler. Jedes Level besitzt einen End- und Mittelgegner, bis zu 32 Farben, 30 Sprites und 30 Waffenobjekte gleichzeitig auf dem Screen – nicht zu vergessen die 144 x 96 großen Endgegner, bestehend aus 10 x 16 Punkten großen Bobs. Und das alles bei konstant 50 Hertz!

Neben der Technik kann sich auch der Spielablauf sehen lassen, denn Z-Out ist der Remix von *X-Out, R-Type, R-Type II, Menace* und *Image Fight.* So müßt Ihr auf- und abfahrende Röhren durchqueren, ein Unterwasserlevel mit Gezeiten meistern, eine pumpendes Herz abballern, ein riesiges Raumschiff umfliegen, diverse Extras aufsammeln (Drohnen, Frontschild), ein Labyrinth mit Sackgassen überstehen und und und...

Bei dieser gigantischen Hektik und dem knackigen Schwierigkeitsgrad bleibt kaum Zeit, um die hervorragende Grafik richtig zu genießen. Zwar sind einige Alien-Sprites nicht so doll gelungen, doch das Riesenraumschiff und der Grusellevel im Giger-Style sind echt gigantisch. Game-On-Sounds gibt's natürlich auch, sind aber außer Speicherplatzgründen nicht sonderlich effektvoll. Der Ausgleich: Eine gnadenlos gute Titelmelodie vom Altmeister Chris Hülsbeck. ■ *msu*

»Z-OUT bietet Action satt in vollendeter Technik!«

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



SAY OOOPS UP



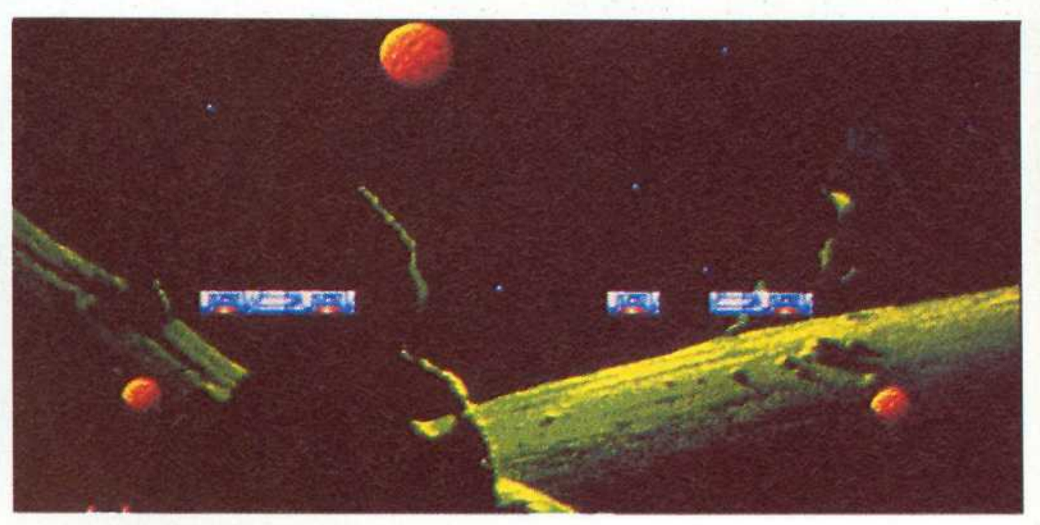
OOOPS UP

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Demonware Softwarehaus GmbH, Offenbach, **Muster von:** Demonware, 6050 Offenbach.

Die in Offenbach ansässigen Newcomer DEMONWARE waren vom Arcadegame Pang so begeistert, daß sie sich gleich an eine Amiga-Umsetzung heranmachten. Leider hatten die Jungs mit den Rechten Pech. Die Geschäftsleitung hat über einen längeren Zeitraum versucht, den japanischen Hersteller des „Originals" zu erreichen – allerdings ohne nennenswerten Erfolg. So kam es dann, daß aus Demonwares Pang kurzerhand OOOPS UP wurde.

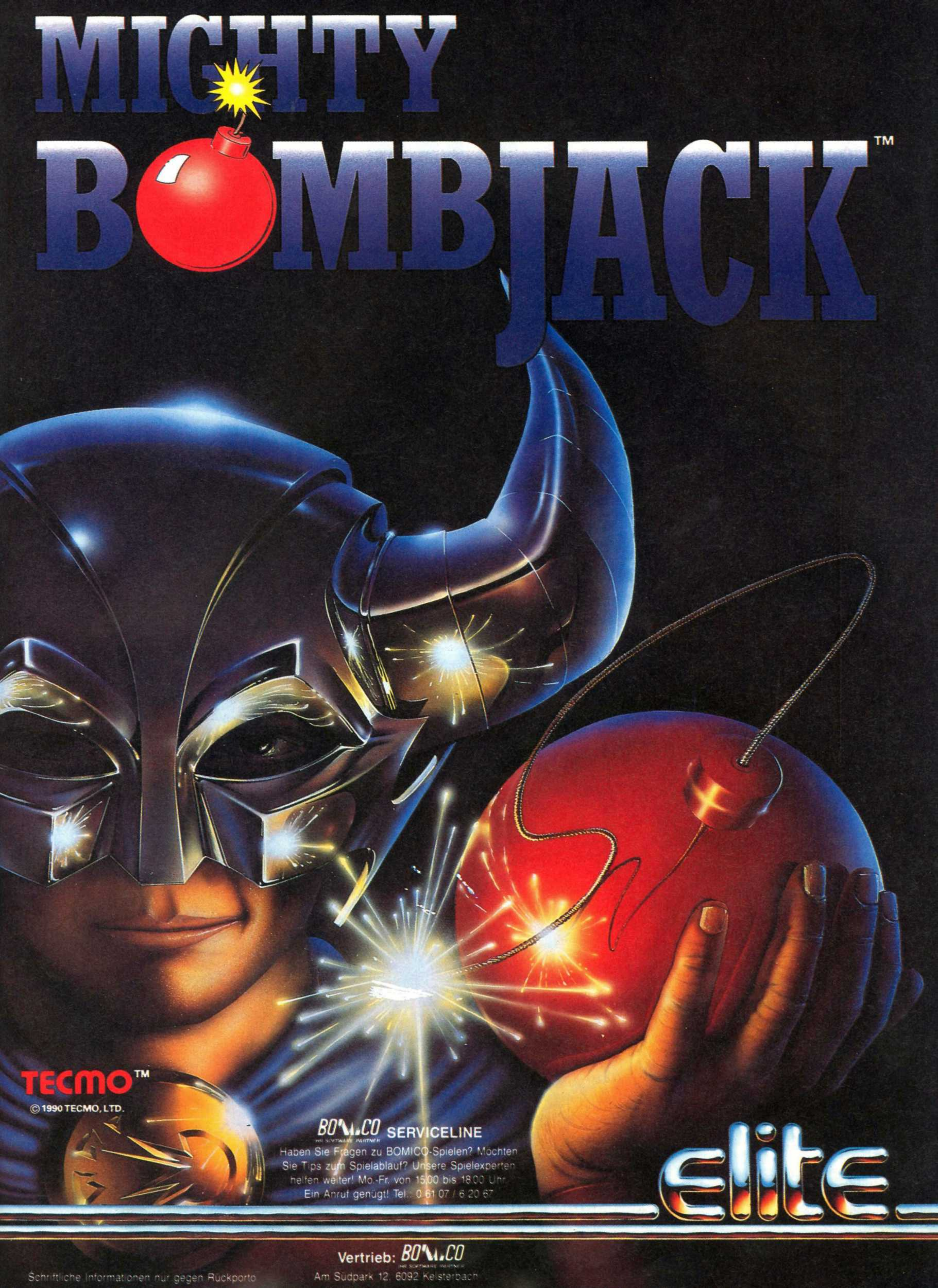
Die Jungs von SNAP sitzen im selben Büro und produzieren eine Etage höher ihre neuesten Hits, deshalb durfte Demonware auch den Song Ooops Up als Musi einbauen.

Aber nun zum Spielprinzip: Es gilt, 100 Level von fiesen Asteroiden zu „entlasten". Hierzu steht dem Spieler eine Art Enterhaken zur Verfügung, mit dessen Hilfe er die Asteroiden maximal dreimal (je nach Größe) zerteilen kann, bis sie sich dann letztendlich in Luft auflösen. Manche Brocken hinterlassen Extrawaffen, die aus dem Enterhaken einen Laser hervorzaubern oder dem Spieler ein Extraleben schenken u.v.m. Vorsicht heißt's allerdings bei den UFOs und Aliens, die einem das Leben von Zeit zu Zeit zusätzlich erschweren wollen. Sofort abschießen, sonst verliert man, ehe man sich versieht, eines seiner kostbaren Leben. In jedem Level muß zudem noch ein Gegenstand aufgesammelt werden, der zu einem Raumschiff gehört, das man im Verlauf des Spieles automatisch (durch das Sammeln der Teile) zusammenschustert. Am Ende des 100sten Levels ist das Spaceship komplett, und ab geht die Post.



Bei näherer Betrachtung fallen schon einige wichtige Details auf, wie z.B. zusätzliche Extras, mehr Level, größerer Screens (Pal-Schirm), besserer Sound („Say Ooops Up"), günstigerer Preis u.v.m. Mit der Bewertung ist das allerdings so 'ne Sache. Eigentlich hätte Ooops Up den Hitstern ja verdient. Das Spiel macht nämlich echt Spaß und ist oberhektisch in den späteren Levels. Doch irgendwie hat man sich von Pang zu sehr „inspirieren" lassen, deshalb gibt's leider keinen Star. Trotzdem unbedingt empfehlenswert! ■ *top*

Grafik	9
Sound:	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



HÄRTER UND BESSER ALS JE ZUVOR



SPEEDBALL II

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Image Works, England.

Nichts für zartbesaitete Naturen war der Homecomputerknüller *Speedball*, der 1988 ein absoluter Renner war und auch heute noch zu einem der besten Programmen gehört. Doch wer dachte, daß Speedball der absolute Gipfel sei, der sollte sich einmal den just in diesen Tagen erschienenen Nachfolger SPEEDBALL II ansehen, der ebenfalls von den *Bitmap Brothers* stammt und von IMAGE WORKS vertrieben wird.



Der Nachfolger ist endlich da! SPEEDBALL II ist ein heißes Ding, das seinen Weg machen wird!

Der Nachfolger hat in der Tat einiges mehr zu bieten: Er ist brutaler, spaßiger und irgendwo auch eine ganze Ecke komplexer, denn nun muß der Spieler auch die Trainerrolle seines Teams übernehmen; das Spielfeld ist nun 100 Prozent größer und total anders gestaltet.

Außerdem gibt es nun zwei Ligen. Wer allein spielen möchte, steht vor der Wahl zwischen fünf verschiedenen Spielmodi. Diese sind: Knockout, League, Cup, Practice und Exhibition. Der Exhibition-Modus ist dafür gedacht, etwas „Extra-Cash" zu verdienen, um neue Spieler zu kaufen oder sein Team zu trainieren,

zu trainieren, damit es stärker wird. Je besser der gewählte Gegner, desto mehr Geld kann man gewinnen! Wer sich jedoch erst einmal mit dem Spiel vertraut machen möchte, der sollte sich nicht scheuen, eine „Practise“-Runde zu absolvieren. In aller Ruhe kann man so Spielzüge einstudieren und erstmal das richtige Spielgefühl bekommen, denn hier ist kein Gegner, der stört: Nur Du und der Ball! Beherrscht man das Spiel schon einigermaßen (für alte Speedball-Hasen kein Problem), darf sich ruhig an Pokalspielen versucht werden.

Diese werden im K.O.-System durchgezogen und nur der, der bis zuletzt durchhält, darf den heißbegehrten Cup mit nach Hause nehmen.

Der Liga-Modus dauert über sieben Wochen, und der Spieler kontrolliert wie auch beim Cup „Brutal Deluxe“, eine eher mäßige Mannschaft, die in der zweiten Liga spielt. Gelingt es, einen der ersten zwei Plätze in der Liga zu ergattern, steigt das Team auf. Für jeden Sieg gibt es fünf, für jedes Unentschieden zwei Punkte.



Wie bereits angesprochen, muß der Spieler auch Traineraufgaben übernehmen. Dies heißt, daß mittels Geldern verschiedene Teammitglieder „gepusht“ werden.

Von der Aggressivität der Spieler über ihre Laufgeschwindigkeit, ihre Angriffsstärke usw. bis hin zu ihrer Intelligenz läßt sich hier alles verändern. Dies ist auch dringend nötig, will man gegen die Spitzenteams in der ersten Division eine reele Chance haben. Im zwei Spieler-Modus kann leider nur gegeneinander gespielt werden. Das heißt, daß man nicht in ein und derselben Liga gegeneinander antreten

»SPEEDBALL II – ein Klassespiel, das jeder haben sollte!«

kann. Auch vermisse ich eine Teamoption, bei der ein Spieler den Torwart übernimmt und der andere die Feldspieler. Trotzdem macht gerade das Spiel zu zweit einen mordsmäßigen Spaß, da man sich gegenseitig die Köppe einschlagen kann! Ja, richtig gehört: Es ist möglich, seinen Gegner K.O. zu schlagen oder gar zu killen!

Von der technischen Seite präsentiert sich Speedball II bestens. Ich jedenfalls wüßte keinen Punkt, den ich zu kritisieren hätte: Das Scrolling ist flüssig, die Animation der Spieler gut, und die Soundeffekte passen zum Spiel. Auch die Steuerung ist exakt und einfach handzuhaben, ganz so, wie man es vom Original her gewöhnt ist. Speedball II ist wirklich eine Klasse für sich! Die Neuerungen sind durchweg als positiv zu bezeichnen – das Spiel macht nun noch mehr Spaß, ist noch motivierender und gehört in jede Spielesammlung. Was soll ich noch sagen? Am besten nichts, überzeugt Euch lieber selbst von diesem Klassespiel! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Round and round and round...



System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Hey, Leute, wer von Euch kennt noch das gute, alte *Spindizzy*? Echt keiner mehr? He, das kann aber nicht sein! Dann kennt Ihr wohl auch *Marble Madness* nicht mehr? Aha, also doch. Hab' ich's mir doch gedacht! Jeder kennt das Spiel mit der Murmel, das sogar schon auf 16-Bit erschien, doch das artverwandte *Spindizzy*, das wahrlich nicht schlechter war, ist in der Versenkung verschwunden. Das wird sich jetzt ändern! ACTIVISION haben wir es zu verdanken, daß etliche Jahre nach der 8-Bit-Veröffentlichung dieses Klassikers nun endlich die 16-Bitter bedient werden. Tja, warum wird die ganze Chose dann nicht in den Konvertierungen abgehandelt? Gute Frage! Die Antwort ist einfach: Weil das 16-Bit-*Spindizzy* jetzt SPINDIZZY WORLDS heißt und ein waschechter Remix des alten Stoffes darstellt.

Das Ganze sieht jetzt so aus, als habe man eine biedere Soulnummer à la Ben E. King von den Beastie Boys durch den Sampler jagen lassen. Spindizzy Worlds ist nämlich ganz im Stil der Zeit: schöner, größer, bunter. Das beginnt übrigens schon bei der Levelanwahl, die man nicht so öde in irgendeinem Menü anklickt, sondern als dreidimensionales Kugelmodell mit zwei beweglichen Achsen drehen und wenden kann, wie man will. Die Levels tragen undefinierbare Namen, unterscheiden sich aber ganz erheblich im Schwierigkeitsgrad. Den Anfängern ist praktischerweise das Level „Beginners" ans Herz zu legen, denn schließlich muß man erstmal mit der Steuerung und dem ganzen Spielablauf vertraut werden.

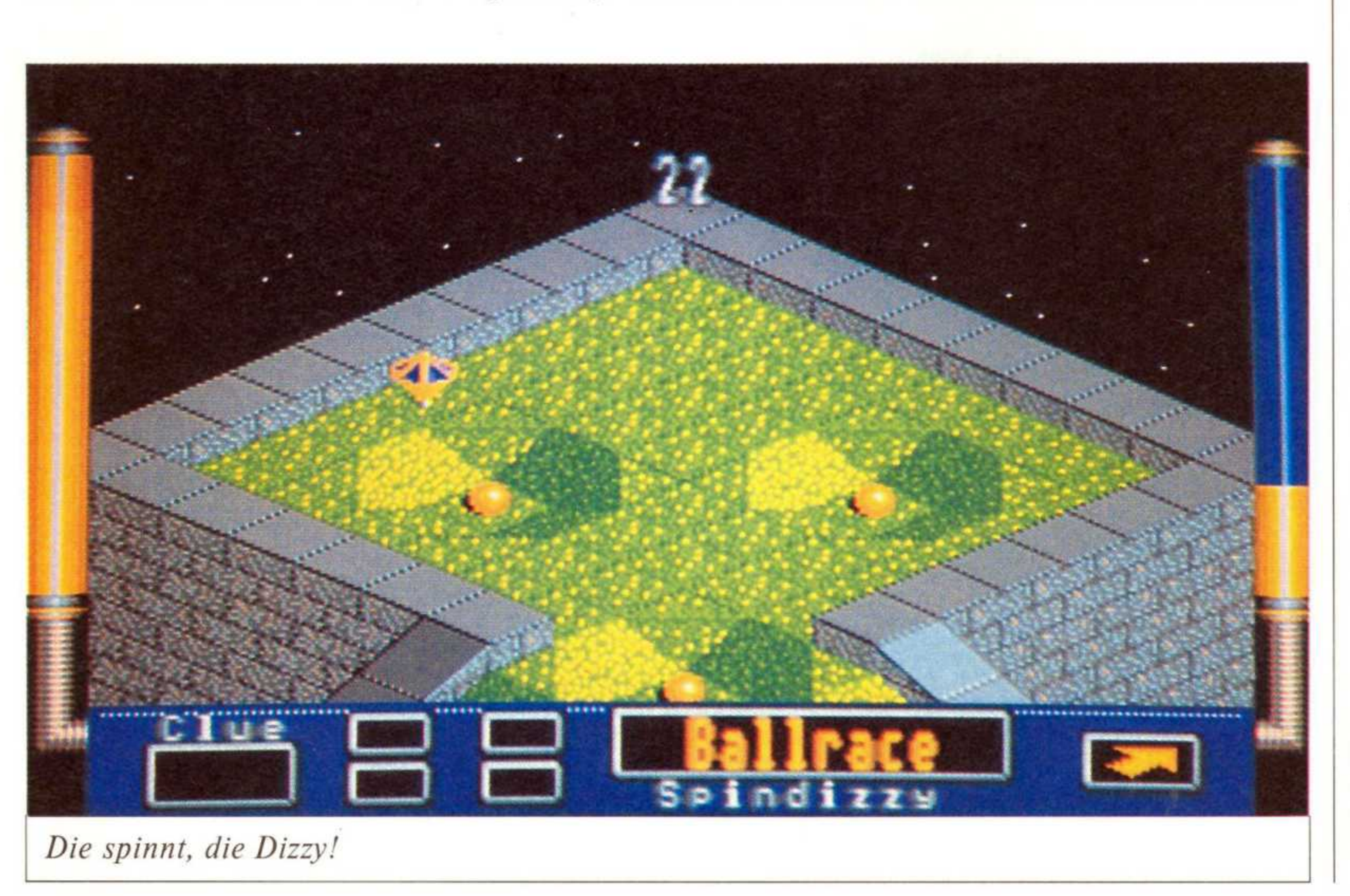
Die vertrackteste Kiste bei Spindizzy Worlds ist wohl die Steuerung, denn der Spieler muß einen kleinen Kreisel steuern, der beharrlich den Gesetzen der Trägheit folgt. Es bleibt Euch zwar erspart, mit einer Peitsche immer wieder für den nötigen Umdrehungssaft zu sorgen, doch der Levelaufbau mit seinen schmalen Plattformen und tiefen Abgründen wird Euch oft genug einheizen. Gegenüber seinem Vorgänger ist Spindizzy Worlds um einiges schwieriger, aber auch abwechslungsreicher geworden. Der Nachfolger bietet zum Beispiel Ampelschaltungen, die beim Drüberfahren bestimmte Plattensegmente absenken oder hochheben – ganz schnell seid Ihr in der Sackgasse glandet. Weiterhin gibt's massig Feindsprites, vereiste Levels für Rutschpartien, feurige oder brüchige Platten, Ablenkungspfeile (der Kreisel rutscht in die vorgegebene Richtung), wüste Berg- und Talfahrten mit Sprungeinlagen, und so weiter und so weiter...

Echt, Leute, das Game ist hammerhart. Wenn Ihr das erstemal vor einem widerlichen Magneten hängt und mit der hakeligen Steuerung kämpfen müßt, werdet Ihr feuchte Hände bekommen. So manchesmal sind die Schwierigkeiten wirklich arg frustrierend. Ich habe nix gegen schwierige Spiele – aber muß man es denn gleich übertreiben? Der Spielbarkeit kommt das sicherlich nicht zugute, und die Motivation fängt zwangsläufig auch an zu leiden.

Schade auch, daß Activision bei der technischen Ausführung ein bißchen die Sorgfalt vermissen ließ. Man kann zwar nicht behaupten, daß die Grafiken übel aussehen, doch wenn schon uniforme Plattformteile und kleine Sprites nötig sind, verlange ich zumindest Metallschattierungen und Farbraster. Stattdessen wurde ganz fürchterlich mit den Farben geschludert, die Platten sehen ziemlich abgenutzt aus. Naja, immerhin ist das Scrolling ganz in Ordnung, die Spieloptionen üppig und sogar mit Speichermöglichkeit des Spielstandes versehen. Einen leichten Dämpfer versetzte mir allerdings wieder der Sound: Die Komposition hat zwar irgendwas Interessantes, doch die verwendeten Instrumente sind urig alt.

Was bleibt also als Fazit? Ein neuer Konkurrent für *Marble Madness* scheint hier jedenfalls nicht herangewachsen zu sein. Die Umsetzung ist zwar im wesentlichen in Ordnung, die Neuerungen sind akzeptabel, aber so richtig gut kommt die Geschichte nicht rüber. Die technischen Mängel, die hakelige Steuerung und die Detailschluderei machen es unmöglich, Spindizzy World einen Hitstern zu verpassen. ■

Michael Suck



Die spinnt, die Dizzy!

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Briefe an die Redaktion

Der Sinn in Wort und Bild...



Ja...ich weiß ja...ist ja gut...Ihr habt ja wie immer recht...weiß ich doch...sicherlich...schon richtig, aber ich werde die Sonnenbrille trotzdem nicht abnehmen, denn im Sommer schützt sie mich vor zu grellem Sonnenlicht, und im Winter verhindert sie die gefürchtete Schneeblindheit. Ende der Durchsage! Albern? Na und? Ist doch mein Image, das vor die Hunde geht; und schließlich kommen alle Hunde in den Himmel. Unsinn! Right, es herrsche die Vernunft, zwo, drei... Hallo, liebe Leser! Auch diesmal wieder haben wir ein – wie Sie hoffentlich auch meinen werden – interessantes und ausgewogenes Feedback aus den bei uns eingegangenen Wäschekörben von Leserbriefen herausextrapoliert... nein, das isses auch nicht. Haben Sie heute schon Ihr Kind geschlagen? Nein, auch nicht. Ach, vor ein paar Tagen war ja Weihnachten – leider gibt's dieses Jahr nichts zur Special 4 Vergleichbares. Trotzdem jetzt erstmal einen guten Rutsch – und nicht zu doll, ja? Schließlich wollen wir durch den Jahreswechsel keine Leser verlieren! Wartet... ja... jetzt habe ich das neue Thema fürs Feedback gefunden! Lebt Elvis, oder... ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege.

„Postspiel-Adresse“

Vor einiger Zeit erkundigte sich einmal ein Leser, ob (und wo) es möglich ist, ein Postspielauswertungsprogramm zu kaufen. Das Programm kostet für den Amiga ca. 10 Mark (C-64 ca. 5,- DM), für welche Compertypen es noch erhältlich ist, weiß ich nicht. Ach ja, die Rede ist von „The Ashes of Empire“.
Nähere Informationen erhalten alle Interessenten unter folgender Adresse:

Harald Topf
Alfred-Bucherer-Str. 63
5300 Bonn 1

Ray

(Anm. d. Red.: Right, aber die Postspielecke wird's trotzdem nicht wieder geben.)

„Otijiwarongo?“

Ich möchte mich zu dem aufschlußreichen Brief über Bibelstellen und die Bücher des Moses (.) von unserem Mitmenschen und Bruder (sollte ein Scherz sein) Andre S. aus Otjiwarongo äußern. Bevor ich aber mit meiner Kritik anfange, möchte ich noch sagen, daß ich ein kauf-Dir-abundzu-eine-ASM Typ bin, und daher den Anfang dieser witzigen Okkultismus-Geschichte verpaßt habe und mich gleich am Anfang für Mißverständnisse meinerseits entschuldigen möchte (nett, gell?!). Soweit ich die Lage überblicken kann, hat wohl irgendwann irgendeiner irgendetwas über Okkultismus, Sektenkram und Heavy-Metal Songs geschrieben (oder auch anders; ich weiß es nicht). Jedenfalls hat er damit diese ganze Diskussion in Gang gebracht. Das war ja noch schön und gut, aber dann kam mit der Ausgabe 10/90 der ASM der Hammer (nicht der aus RTL): Da schreibt doch tatsächlich so ein Kerl uns in einer Zeitschrift über AKTUELLE SOFTWARE eine Predigt über diese Bibelstellen (Nervenzusammenbruch). Nach der Vergewisserung, wirklich eine ASM vor mir liegen zu haben, habe ich mich kurzerhand entschlossen meinen Löwensenf auch noch dazu zu geben (ist das vielleicht ein Wort?). Was ich hiermit einfach sagen will, ist daß der André sich wohl in der Zeitschrift geirrt hat, denn so etwas gehört meiner Meinung nach in ein Kirchenblatt und wenn dasselbige kei- ner liest, hat er halt Pech gehabt (der André).

Ich will mich hiermit nicht gegen die Kirche richten (oder sowas), nein, das hast Du doch wirklich nicht vor, sondern einfach nur sagen, daß das Thema in der falschen Zeitschrift aufgetaucht ist (was mal vorkommen kann), aber das mit den Bibelstellen ist wohl das letzte Ding! So, und jetzt möchte ich dem lieben Andre noch einen Tip über Bücher geben (weil er das letztesmal so schön gemacht hat): Er soll sich doch mal die Verkaufszahlen der Horror-Literaturbücher von Stephen King anschauen, denn die sind die Besten in der Welt! Was will uns diese Werbung sagen? Ganz einfach (!): Das bedeutet, daß es den Leuten Spaß macht so etwas zu lesen, wenn der Teufel einen ins Grab zieht und wenn ES in Derry/Maine auftaucht. Aber nicht weil sie alle Antichristen sind, sondern eher weil es einmal etwas anderes ist, als die langweiligen Moralpredigten über Abtreibung und über diverse Fun-Zeitschriften und Computi-Spiele. (Ich empfehle also allen Interessierten mal, sich das Buch Carrie von Stephen King reinzuziehen).
Vielen Dank für Ihr Interesse.
Amen.

The Blackjack

(Anm. d. Red.: Habe selbst noch keinen King gelesen, kann aber auch Barker empfehlen – ist zwar teilweise etwas sexuell, was wahr-

scheinlich vielen Leuten übel aufstoßen wird, die denken, daß Sexualität etwas Widernatürliches ist („Pfui!“), kann man aber trotzdem lesen, ohne gleich dem Satan zu verfallen.)

„Versandet again“

Ich habe mir ebenfalls das Spiel „Kick Off II“ bestellt und mußte ebenfalls mehr bezahlen. Allerdings kam ich mit 10 Mark etwas günstiger weg. Dafür erhielt ich statt der deutschen Version nur einen englischen Grauimport. Außerdem lag der Lieferung keinerlei Lieferschein bei.

Das Spiel habe ich bei der Firma A. aus B. bestellt.

Auf zwei Schreiben von mir wegen des erhöhten Preises reagierte die Firma überhaupt nicht.

Mich würde jetzt interessieren, ob der Fall von Reinhard beim gleichen Softwareversand vorgekommen ist.

Markus Bohle

(Anm. d. Red.: Machen wir's doch so: Ich richte neben meinem PC 'ne Strichliste ein. Jedesmal wenn so ein Schreiben hier eintrifft, trag' ich das ein. Falls nach einiger Zeit ein Versand besonders herausstechen sollte, ruf' ich da einfach mal an und frage nach, wie es denn so ausschaut. Right?)

„Huibuhh!“

Die Teufel sind da. Nichtsahnend habe ich mir heute die ASM 11/90 gekauft. Ich hab wie immer erstmal grob geblättert und war eigentlich vollkommen zufrieden. Jedenfalls bis ich die Feedbackseiten sah: Mir scheint es so, als wäre das Feedback, eine Einrichtung, die in jede anständige Zeitschrift gehört, Spielplatz für unreife Freaks geworden, die mit ihrem Geltungsdrang nicht zurechtkommen. Da schreibt doch irgendein pubertärer Jüngling über Glaubensangelegenheiten, von denen er gar keine Ahnung hat, und droht noch frech „Zieht Euch eine Rüstung an, wir werden kommen!“

So etwas Infantiles, Lächerliches habe ich schon lange nicht mehr gehört. Was hat das mit Spiel und Spaß zu tun?

Ich befürchte, die ASM-Redaktion muß demnächst noch einen Kindergärtner einstellen.

Gottseidank hat die ASM noch hundertsiebzig Seiten, die von so einem kindischen Mist unberührt bleiben.

Ralf Wentz

(Anm. d. Red.: Bevor wir nun wegen Verunglimpfung (?) eines ganzen Berufsstandes geschubkarrt werden, wollen wir dies sagen: Es heißt 'Erzieher', nicht 'Kindergärtner'. Vielleicht, lieber Ralf, wäre es auch ganz praktisch gewesen, wenn Du Dein eigenes Alter angegeben hättest – aber was soll's.)

„Wurm-Anzeigen“

Ich bin nun seit vielen Jahren treuer Leser der ASM und habe in dieser Zeit auch einige Änderungen im Erscheinungsbild dieser Zeitschrift mitgemacht. Für mich war aber immer der redaktionelle Inhalt maßgeblich, der mir nach wie vor zusagt. Trotzdem gibt es eine Sache, die mich unheimlich „wurmt“, um nicht zu sagen, „echt tierisch“ aufregt.

„Verschenke an den 124., der mir zwei Gläser Orangenmarmelade schickt, meinen kaum getragenen grünen Anorak.“

In diesem Fall habe ich bewußt auf Preise und Herstellerfirman verzichtet. Aber ich denke, es ist klar, worauf ich abziele. Ich finde diese Art der Kleinanzeige unmöglich! Da es in keinem Fall nachvollziehbar ist, ob bei der Einsendung des gewünschten Betrages auch die angepriesene Leistung des Anbieters (der 20. bekommt) erbracht wird, meine ich, diese Art der Werbung fällt unter den unlauteren Wettbewerb und gehört somit verboten. Möglicherweise gibt es aber auch hier dieses sogenannte „juristische Hintertürchen“, das durch geschickte Wortwahl und Satzstellung solche Werbung ermöglicht.

Vielleicht habe ich aber auch mit meinen mittlerweile 33 Jahren eine Denkensweise entwickelt, die nicht mehr zu der des hauptsächlich jüngeren Leserkreises paßt. Abschließend möchte ich Euch noch für die nächsten Jahre ASM-Schaffens alles Gute wünschen und sage die mittlerweile schon abgedroschen klingenden Worte 'Weiter so!!!'

Klaus-Ulrich Hartmann

(Anm. d. Red.: Anzeigen solcher Art, ebenso wie pornographische, etc., etc. werden in Zukunft nicht mehr veröffentlicht. Wie das genau gehandhabt wird, könnt Ihr im Kleinanzeigenteil nachlesen.)

„Commodore-Karateka“

Ich habe einen C-64 (was denn sonst?) und bin (u.a.) ein totaler Fan von Karatespielen.

Meine Lieblingsspiele (in diesem Gebiet) sind (die alten Klassiker): International Karate (I, II, +) und Fist II, Tournament.

Doch irgendwann wird jedes Spiel mal langweilig.

Könnt Ihr mir ein weiteres (neueres) Spiel in diesem Gebiet empfehlen, z.B. Chambers of Shaolin, Double Dragon I, II, Shadow Warrior?? Ich überlege mir die ganze Zeit, ob ich Chambers of Shaolin kaufen soll. Da die 64'er Version von Euch (leider Gottes) nicht getestet wurde, weiß ich nicht, ob (schon wieder ob) sie (die Version) genauso Hit-mäßig wie die Amiga- und ST-Version ist. Ich flehe Euch an, bitte sagt (schreibt) mir ganz kurz in der neuesten ASM (hin), wie gut oder schlecht das Game ist, biiittee.

Das neue Outfit gefällt mir gut (könnte von mir sein).

Laßt die ASM so gut, wie sie ist. Heute habe ich mich versucht kurz zu fassen, vielleicht habe ich dann größere Chancen ins Feedback zu kommen. Ich könnte Euch noch so viel fragen und sagen, aber meine Kraft (und Tinte) ist jetzt am Ende.

Tschüss, Euer ewig bleibender Fan **Andi Boss**

(Anm. d. Red.: Chambers of Shaolin (C-64) kannst Du getrost vergessen. Es lohnt sich in keinster Weise! Was richtig Gutes in dieser Richtung gab's ebenfalls schon lang nicht mehr. 'IK' liegt immer noch vorn.)

„Highscore-Stellungnahme“

Wo sind die abspeicherbaren Highscores?

Die größte Motivation ist es, eine neue Highscore zu erreichen. Doch was nützt sie, wenn man sie nicht abspeichern kann?

Da die Software-Firmen dies von alleine nicht ändern, bitte ich Euch bei allen Bewertungen einen Motivationsabzug von







20% – 30% vorzunehmen (das würde wirken).
Zusätzlich bitte ich alle Leserbriefschreiber um eine kleine Stellungnahme.

Christian Weber

(Anm. d. Red.: Hauptsache ist, das meinen wir, daß ein Spiel ordentlich Spaß macht. Anwählbare Levels, Zweispieler-Option und eine abspeicherbare Highscoreliste helfen hier natürlich auch nach. Wenn's nicht vorhanden ist, naja ....)

„Zwei statt vier"

Hallo, Feedback-Layouter!
Macht doch bitte im Feedback zwei statt vier Spalten, ist viel übersichtlicher zu lesen! Warum macht Ihr das nur im Sonderheft (Special gemeint)? Druckt das Geschreibsel bitte nur ab, wenn Ihr nicht darauf eingeht, und erklärt mir, warum.

Blood

(Anm. d. Red.: Nicht gleich so depressiv! Das Feedback ist vierspaltig, weil's schon immer so war. Wir haben uns das damals so überlegt, und bisher hat sich keiner darüber beklagt. Wenn's geändert werden soll: Schreiben! Soll kein Problem sein.)

„Faszinierende Dinge"

Betreff: Fairneß ist angesagt !!!
Bezug: Leserbrief von „A-MAN OF TROPIC"
Von Lamern & Losern! Was soll das??? Es sind lediglich Personen, die mit ihrem Compi nicht so faszinierende Dinge machen können wie andere. Dafür sind sie vielleicht auf anderen Gebieten besser als die, die sie öffentlich als Lamer und Loser bezeichnen. Ein bißchen Fairneß ist angesagt. Nicht jeder kann so toll programmieren. Ich als Cracker kenne einige, die mit ihrem Compi nicht so gut umgehen können wie ich. Doch sind es deshalb noch lange keine Lamer oder gar Loser.
Vielmehr sollte man gerade diesen Personen Hilfestellung leisten, damit sie das Phänomen Computer verstehen lernen und damit auch umgehen können.
An die ASM: Solltet Ihr diesen Brief im Feedback abdrucken, was ich schwer hoffe, dann wird dies für alle arroganten Computerbesitzer ein neuer Ansporn zum Nachdenken und für alle „Lamer und Loser" ein neuer Aufwind sein.
(.........................)

Euer HIC

„Wichtiger Hinweis?"

Wer Toupets anzündet, zersetzt oder Suppe daraus kocht, wird gefoltert, gefressen und eingeschoben.
So, und jetzt geht hin in Frieden (aber wascht Euch vorher die Füße!).

Schorle, der Gnom in Strapsen

P.S.: Noch was zum Thema Okkultismus: Satan kam gerade in mein Wohnzimmer gestürmt und kotzte auf den Teppich. Ekelhaft is' das! Und wer darf das wieder saubermachen, häh?! Ach ja, wußtet Ihr, daß Schweine zu 99,5% aus Hirse bestehen? Was das andere halbe Prozent ist, weiß der Teufel, aber ein gutes Dutzend Alchemisten aus aller Herren Länder wollen daraus Gold machen (Weiß ich aus zuverlässiger Quelle!).
Schweine sind überhaupt interessant. In Süd-Angola glauben die Eingeborenen, wenn man Schweine halb in der Erde vergräbt und sie zwei Stunden so läßt, daß sie dann explodieren und es am nächsten Tag schneit. Na ja, hat eben jeder seine Religion.
Viel Spaß noch mit den Südfrüchten.

(Anm. d. Red.: Oh!)

„Langweilige Briefanfänge"

Ich bin seit relativ langer Zeit treuer Leser der ASM (Glückwünsche zu ihr!), und nun meine ich es wäre an der Zeit mal ans Feedback zu schreiben und ein kleines bißchen zu meckern (ich war lange genug ruhig). Also es geht (nicht um Euch, keine Angst) um die manchmal tierisch langweiligen (Gääähn!!!) Briefanfänge mancher Briefe ans Feedback!
Hier kommt eine Benotung mancher Anfänge (aus der Ausgabe 10/90):
„AAAAAAHHHHRRGH!" (Zitat von mir nach dem Lesen des ASM-Feedbacks 9/90.)
Super! Ich konnte mich nicht bremsen diesen Brief zu lesen (1 – wegen der Aussprache).
Eigentlich schreibe ich nie an das ASM-Feedback, doch ....
Ok, es ist ganz interessant zu erfahren, wieso er es jetzt tut (2).
Ich möchte in diesem Brief etwas zu Ihrer Antwort ....
Na ja, es ist ja ganz schön, Meinungen zu hören (3).
Wie üblich das gewohnte Lob usw.
MMPFH!!! Diese Schleimerei kann man sich auch für den Schluß aufheben, doch um Euch nicht zu verärgern eine (4).
Als ich mir Kick Off 2 (Computertyp ....).
HHEEE!!! Wo bleibt die Einleitung (4).
Betr. Test von „ .... ".
GGGNNN!!! Hier geht es wohl ein bißchen schnell (Gang runter, nachdenken) (5).

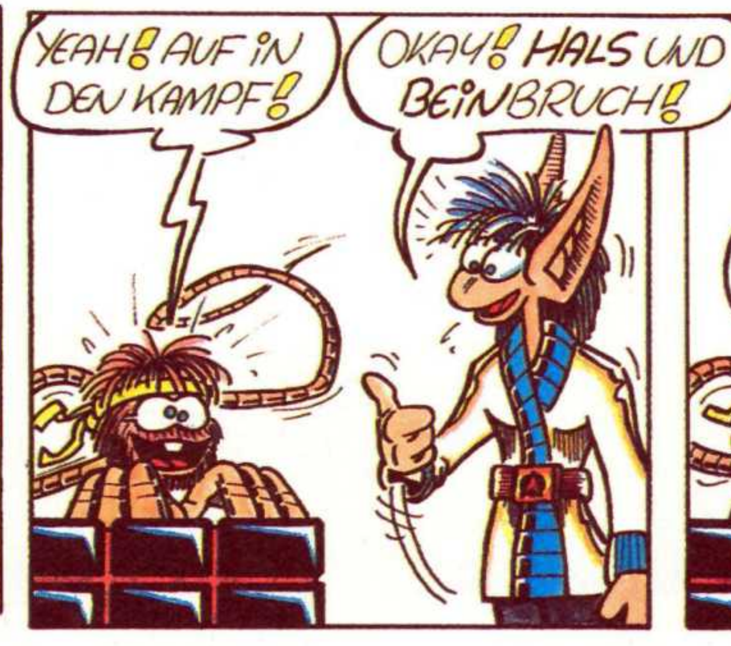
Janus

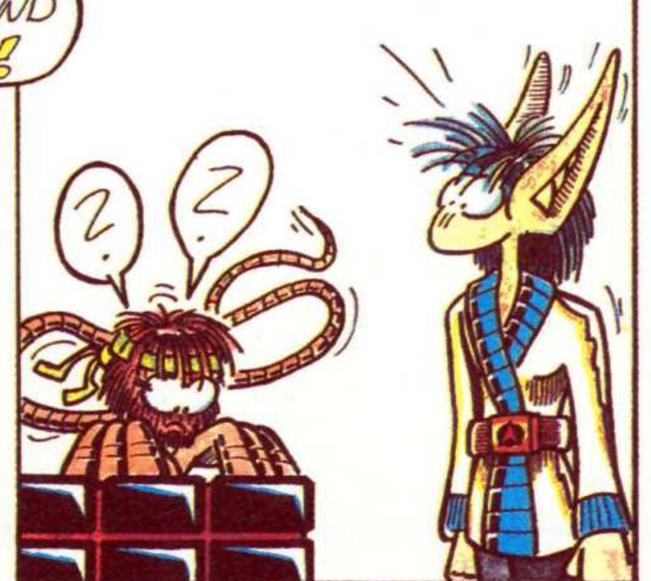
(Anm. d. Red.: Es hat nunmal jeder seine eigene Art, andere Menschen anzugehen. Sofern man uns nicht ganz so arg beleidigt, sehen wir das eigentlich recht gelassen.)

„Öde Dauerthemen"

Eure Dauerthemen sind echt öde geworden.
Okkulte Spiele, Raubkopien, Mannis Konterfei, Konsolentests und der Streit um Atari/Amiga/C64 ist sooooo müde.
Ich bin selber Amiga-User, aber dieser ideologische Streit, welches Computersystem nun besser ist, als Legitimation dafür, das andere aus der ASM zu schmeißen, ist total daneben.
Warum können die Amigas nicht die Ataris und beide die Konsolen leben lassen? Solche Diskussionen sind doch überflüssig.
Wenn Ihr die Zeit, die Ihr braucht, um Euch Gedanken darüber zu machen, wie man die ASM-Leute endlich dazu bringt, die Konsolentests rauszuschmeißen, mit Programmieren nutzen würdet, hättet Ihr Eure Zeit mal sinnvoll verbracht. Ich glaube, Ihr habt einfach zu viel Zeit. Ich lese die ASM jetzt seit drei Jahren und nur der o.g. Brief hat mich dazu bewegen können, jetzt zu schreiben. Kein anderes Thema scheint mir wichtig genug. Ich bin der Meinung:
Laßt die Konsolen drin, es gibt genug, die sich dafür interessieren.
Spielhallentest OK (wer drauf steht, bitte sehr).
Amiga-Atari-C64 (völlig egal).









Okkulte Software (kann man drüber reden, aber irgendwann muß Schluß sein).
Mannis Bilder (versucht doch selber, Redakteur zu werden, damit der Neid ein Ende findet. Außerdem finde ich Eure Art und Weise, auf Mannis Äußeres abzuziehen, sehr intolerant. Er sieht so aus, wie er aussieht. Ist das ein Thema wert?).
Raubkopien (stinklangweilig, wer sie hat, hat sie, und wer sie nicht hat, hat sie nicht).
Das war's, schöne Grüße

Doctor Tilt

„Gizmo & Co."

Wie ich in der ASM Nr.10 Oktober gelesen habe, verlosen Sie Gizmo von den Gremlins. Da ich bei Verlosungen noch nie Glück hatte, möchte ich gerne wissen, wo ich Gizmo kaufen kann.
Ich habe schon in sämtlichen Spielwarengeschäften nachgefragt, aber es konnte mir niemand sagen, wo ich ihn – den Knuddel Gizmo – bekomme.
Ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen, und verbleibe mit freundlichem Gruß

Sabine Zimmermann

(Anm. d. Red.: 'Gizmo' gab's mal im Kaufhaus Schwartz in New York und soll jetzt noch von einem Großhändler in Florida (Näheres war nicht in Erfahrung zu bringen) zu einem horrenden Preis vertrieben werden. Ein Großimport nach Deutschland ist angeblich an einem bekannten deutschen Knuddeltierhersteller gescheitert.)

„Hello again ..."

Ich bin's wieder, Acropole. Zwar nicht mit einem Bericht über meine zweite Hausdurchsuchung oder Ähnliches, sondern dieser Brief soll so etwas wie eine Stellungnahme zu dem Brief von „Ripley – Olaf Gaide", Ausgabe 10/90 sein.
Also, Olaf, es tut mir leid, daß ich Dein Herz als Freak schwer beleidigt habe. Mit meinem damaligen Brief wollte ich weder Dich noch andere angreifen. Ok, Du magst recht haben, daß ich das Wort Freak falsch verwendet habe, aber warum stempelst Du mich als minderjährigen Jüngling ab, nur weil Du eine andere Meinung über das Raubkopieren hast als ich? Ich war (bin!) kaltschnäuzig und unbeeindruckt gegenüber der Polizei oder (. . . . .), die sich z.B. Freiherren von G schimpfen, aber ich würde Leute, die anders denken, nicht als minderjährige Kreaturen verurteilen. Ich bin jetzt 17 Jahre jung, seit 1 1/2 Jahren Gfx-Artist auf dem Amiga und außerdem Raubkopierer. Wobei ich schreiben muß, daß mein Konsum an (Raub)-Kopien ein Minimum erreicht hat. Falls Du's genau wissen möchtest: 17 (!!!) Raubkopien, 6 Originale, 26 Demos und 'ne Menge Utility-Discs. Ob Du's glaubst oder nicht, aber ich hab es extra für Dich genau nachgezählt.
So, du perfekter Freak aus der Programmierszene, das war hoffentlich genug Lesestoff für Dich. Den Schlußsatz will ich aber „P.E. Raiders" widmen. Ich habe zwar davon gehört, daß es so 'ne Sache gibt, aber daß sie so radikal gehandhabt wird, ist mir neu. Best wishes from here to you! – Bye.
Acropole

P.S. Übrigens, ich bin davon überzeugt, daß 3/4 der „hochgenommenen" Raubkopierer früher oder später wieder mit der Sache anfangen. Und falls diese Aussage jemandem wieder nicht schmecken sollte, schreibt's an die ASM, Antwort von mir ist gewiß.

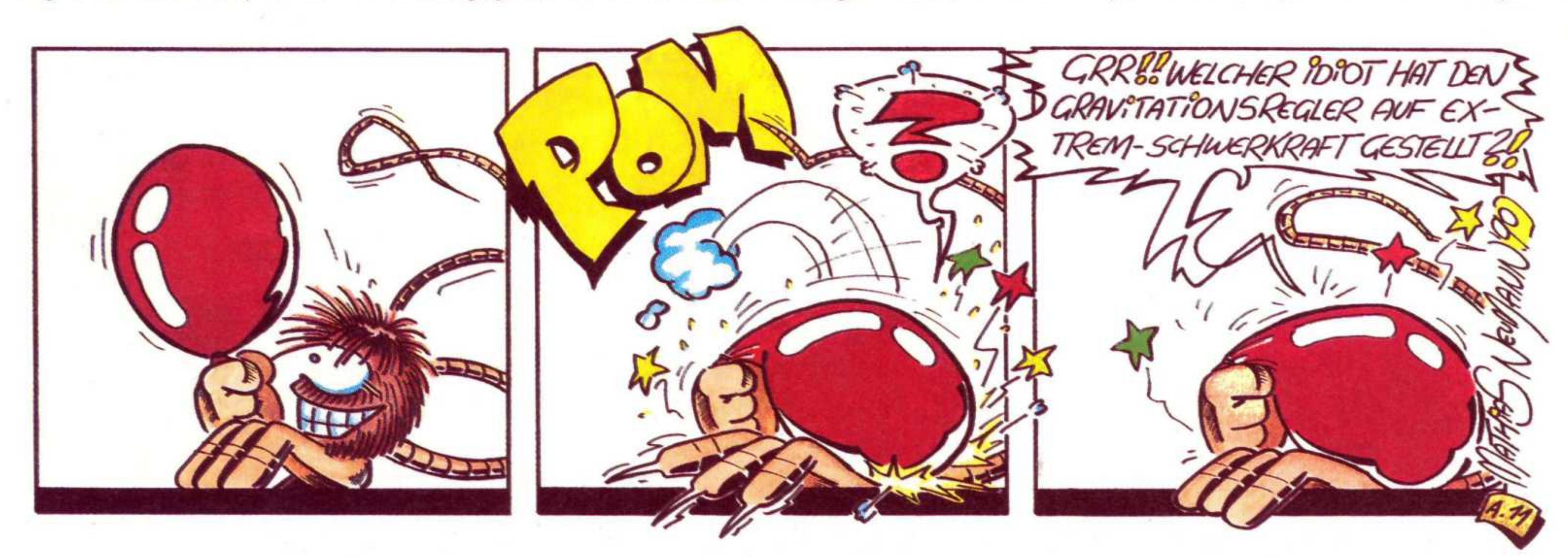
Acropole

„Objektive Berichter stattung"

Ich kann es nicht fassen.
Da kam doch letztens (am 18.10.90) eine Sendung über Computerspiele, in der eine, in meinen Augen absolut inkompetente Moderatorin (oder wie immer man diese (.) nennen möchte) sich über die Verbreitung von Computerspielen und dergleichen auseinanderzusetzen versuchte! In diesem Beitrag kam natürlich (?) auch ein Bericht über die BPS 'drin vor. Und jetzt kommt's:
Da sieht man mal, wie es zugeht in Deutschland mit dem Jugendschutz. Da saßen also mehrere alte Säcke 'rum, alle bestimmt schon über fünfzig, und sollten über unsere Jugend und darüber entscheiden, was gut und was schlecht für sie ist. Der Hammer: Ein Typ (etwas jünger) stellt also zwei Games vor, die er gekauft hatte, und die, da man in diesen Spielen nur Punkte bekommt, wenn man Menschen abschießt, verboten werden sollen. Wenn also alle Anträge so behandelt werden, na denn gute Nacht . . . .
Als anschließend ein Spiel unter Verwendung eines Lighphasers gespielt wurde (Titel mir leider nicht bekannt), sah man richtig den Glanz in den Augen der Alten ( ), und unser nicht verehrter von Gravenreuth gab noch Tips wie: „Mehr nach unten, nicht ins Gebüsch schießen", oder „Ja, jetzt kommen die Panzer". Demokratisch durfte dann jeder der Testpersonen (watt 'en Brüller) mal draufhalten, und alle fingen leise an zu kichern, und man hatte den Eindruck, als seien ein paar Kleinkinder am Drücker, die zum ersten Mal einen Computer gesehen haben.
So wird also entschieden, ob ein Game indiziert wird oder nicht. Unsereins will man die Gaudi, mehr ist die ganze Sache doch nicht (das Argument „das sind doch auch nur Pixel" wird doch wohl jedem bekannt sein), verbieten, und diese subversiven Elemente kriegen fast 'nen Orgasmus dabei. Also nee !!!
Und die Krönung war eigentlich das Interview mit Manni, in dem Tussi ihm, wie mehrere andere Idioten auch, vorwarf, der Schreibstil sei „pervers" (O.K., pubertär kann man ja noch gelten lassen, aber pervers paßt doch wohl gar nicht). Außerdem – wer noch 'mal über die Schreibe der ASM lästert, kriegt von mir eins (. . . . .).
So! Daß die Tussi null Ahnung von Computergames hat, gab sie sogar noch zu, und jetzt greift sie wahllos einen Test heraus (den von Archipelagos) und beschwert sich. Wenn ich einen Bericht lese, über dessen Thema ich nicht die Bohne Ahnung habe, kann ich doch auch nicht beurteilen, ob alles zutrifft und ob der Schreibstil treffend ist oder nicht!!
Mensch, Mensch, ich hoffe andere haben die Sendung im Dritten (West 3) auch gesehen und würden auch ihre Meinung kundtun, indem sie vielleicht schreiben, da ich nicht alles von der Sendung mitbekommen habe, da zur selben Zeit ein Interview mit Herbert Grönemeyer auf WDR 1 lief – toll.

Christian Kaukas

(Anm. d. Red.: Vielleicht hier und da '( )' etwas übertrieben ausgedrückt, aber im Grunde genom-





IVAN 'IRONMAN' STEWART'S
SUPER
OFF ROAD
GRAB THE WHEEL, AND HIT THE NITROS!
TOYOTA
AMIGA
ATARI ST
IBM PC
C64
Virgin
GAMES
Vertrieb
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 0 21 01/60 70
Mitvertrieb:
A Karasoft, Darius CH Thall AG
HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

men hast Du recht, sage ich. Leider ist es nunmal so, daß diese etwas angegrauten Herrschaften das Sagen haben. Was will man da machen? Den Bericht im Fernsehen haben wir uns auch angeguckt – ist aber zu lange her, um noch was sagen zu können. Ich weiß nur, daß es ein absolutes Horror-Erlebnis ist, sich selbst in der Glotze sehen zu müssen. Ich war nah dran, mir den Strick zu nehmen – hoffentlich hat das niemand gesehen!)

„Dicklich und vollbärtig"

Verwunderung machte sich breit (bei mir im Hirrrn): Beim Durchblättern des ASM-Specials Nr. 10, Seite 28. Dicklicher, vollbärtiger Herr mit gelbem T-Shirt, stehend vor uralt-Ascona, Peter Braun (auf Seite 11 steht, er hat einen Ascona)? Nun gut, soll mir recht sein, aber im Editorial der ASM 10/90 ist Peter Braun ein schlanker, dynamischer (?) Herr (mit Messer), absolut keine Ähnlichkeit!
Ich bitte um Antwort in der „normalen" ASM, da ich kein Geld habe, mir jedes Special zu kaufen.
Mit freundlichen Grüßen

Heinz Eckhardt (mit „dt"!)

(Anm. d. Red.: Nur der Mann mit dem Messer ist der echte Peter Braun!)

„Wo ist Kicker?"

Seit etwa 2 1/2 Jahren lese ich schon Eure Zeitschrift und finde sie (.....................).
Doch möchte ich auch einmal Kritik ausüben, und zwar zur Ausgabe 9/90 in der Microwelle. Hier wurde versprochen, daß das Programm „Kicker" bald käuflich zu erwerben sein wird. Bis heute aber hat noch kein Softwarehaus das Programm, geschweige denn eine Vorankündigung. Wo bekommt man „Kikker"? (...)

Ghosty

(Anm. d. Red.: Die Kicker-Autoren habe sich mit Magic Bytes in Verbindung gesetzt. Ob, und wenn ja, wann Kicker erscheint, hängt von denen ab. Tel.: (05241) 1834)

„Builder Tash"

Ihre Zeitschrift 9/90 ist die erste dieser Art, die ich erworben habe, erworben, um mich zu informieren, wie ich zu einem ganz bestimmten Computer-Spiel kommen kann.
Es handelt sich dabei um „Builder Tash" (? ich glaub, so war es geschrieben), welches ich vor Jahren mal auf einem Atari gespielt habe und es mir super gefallen hat.
Nun besitze ich selbst einen PC/AT 16/286HD48-1MB und eigentlich nicht zum Spielen, aber dieses möchte ich schon gern haben. In den Geschäften wurde mir die Auskunft erteilt, daß dieses Spiel nicht mehr gehandelt würde, da zu alt. Wie bedauerlich. Wie komme ich nun dazu? Können Sie mir helfen? Irgendwo muß doch noch eins auf mich warten!
Sie haben bestimmt tonnenweise Leserpost zu beantworten, vielleicht an mich auch ein paar aufklärende Zeilen.

Gerlinde Krüger

(Anm. d. Red.: Das Spiel – es handelt sich wohl um 'Boulder Dash' -gibt's mit Sicherheit zumindest in abgewandelter Form auch auf dem PC. Einfachste (und billigste) Lösung ist es hier, sich an einem PD-Händler zu wenden, der hier hoffentlich helfen kann. Ob es das offizielle BD auf dem PC gibt – sorry, no idea.)

„Bis zum Abwinken"

Ich möchte mich mit diesem Brief an „DUKE" wenden:
Hallo DUKE, da Du behauptest, es würde für mich keinen Gott geben, kann ich nur sagen, Du irrst. Mein Gott ist Satan. (..) Gott ist die gute und Satan die böse Seite.
Aber auch diese Behauptung ist falsch, denn wie „(Satan) N.M., Berlin" schon richtig sagt, war es die „gute alte Kirche", die harmlose Frauen verbrennen ließ und Kreuzzüge verursachte.
Dann möchte ich noch etwas zu Deinem letzten Abschnitt sagen. King Diamond braucht sich nicht populär machen, er ist es. Seine Texte sind nicht lächerlich, sondern sie drücken die Gefühle seiner Anhänger aus. Außerdem ist die Musik, die er macht, kein Death-Metall, sondern Speed-Metal (hier zeigt sich, wieviel Sachverstand Du besitzt). (........) ....

Der große King Diamond Fan

„Drive-Problem"

Ich habe eine Frage in bezug Anschluß Mega Drive (RGB) an Commodore 1084S. Dem MD lag ein Skart-Kabel (Skart-Stekker und 2 Cinch-Stecker) bei. Leider besitzt mein Monitor keine Skart-Buchse, sondern nur ein CVBS/L (Luminance) IN (Cinch-Typ) Eingang, ein Chroma IN (Cinch-Typ) Eingang, 2 Audio IN Eingänge (Cinch-Typ), ein TTL-RGB-Eingang (8-polig, DIN-Typ 270 Grad) und ein RGB linear-Eingang (6polig, DIN-Typ 270 Grad).
Nun meine Frage: Wie kann ich das MD (Importgerät) an meinen Monitor anschließen?

Michael Kremb

(Anm. d. Red.: Mehrere Möglichkeiten: 1.) Neuen Monitor kaufen, 2.) Mega-Drive gegen ein Gerät mit entsprechendem Anschluß eintauschen, 3.) Andere Anschlüsse anlöten (viel Spaß!), 4.) Sich vor dem Kauf eines Gerätes genaustens über Anschlüsse etc. informieren.)

„Macho-ASM"

Ich möchte hiermit endlich einmal auf das frauenfeindliche Verhalten hinweisen, das in Ihrer Zeitschrift praktiziert wird.
So blickt mir der Ober-Macho Ihrer Zeitschrift, „Manfred" schon auf Seite 3 der Ausgabe 9/90 entgegen, während sein Arm lüsternd hinter einer üppigen, leicht bekleideten Blondine verschwindet.
Auch die obszöne Bildunterschrift spricht für sich selbst. Zeigt sich Herr Kleimann doch tatsächlich erfreut darüber, daß wir Frauen einmal mehr als Ausstellungsstück mißbraucht wurden. Von weiteren Fällen allein in dieser Ausgabe einmal abgesehen, sind vor allem die Titelbilder Ihrer Ausgaben Grund meines Briefes.
Am tiefsten traf mich das des Sonderheftes Nummer 6, auf dem eine nahezu umbekleidete Frau mit einem großen Gewehr abgebildet ist. Daß Ihre Zeitschrift versucht, mit derartig perversen Titelbildern neue Käufer zu finden, die sich von so etwas angesprochen fühlen, ist schon erschreckend und sollte uns alle zum Nachdenken anregen.

Silvia Weyrauch

(Anm. d. Red.: Auch auf das Risiko hin, als frauenfeindlicher, hinterhältiger Miesmacho abgestempelt und von aufgebrachten Frauenrechtlerinnen gelyncht zu werden, werde ich mal meine offene Meinung dazu geben: Wenn man heutzutage mal an einen Kiosk







kommt (oder einen Zeitschriftenladen), lacht einen derart viel entblößte Weiblichkeit entgegen, daß man mit der Zeit – sagen wir mal – schon 'abstumpft'. Hier muß man m.E. noch zwischen einigermaßen und ganz entsetzlich schrecklich primitiven Verkaufsreißern unterscheiden – die Hersteller der nur einigermaßen schlimmen investieren zumindest Geld und Arbeit in ihre 'Ware' (alles mißhandelte, gefolterte und mißachtete Frauen, die den Fotografen am liebsten den Hals zudrücken würden).
Wo war ich jetzt? Ach so. Also, Ihr armen, wehrlosen Geschöpfe, die Ihr ausgebeutet und unterdrückt werdet, wo Ihr Euch nur im hellen Tageslicht blicken laßt: Schreibt Ihr jedesmal, wenn man irgendwo eine weibliche Brust o.Ä. erblikken kann, einen Protestbrief an die Redaktion? Um das Bild von mir, das jetzt entstanden sein dürfte, zu korrigieren: Ich lese weder Playboy noch sonstige Haut-Magazine, bin auch kein Verfechter von Pornographie etc., ich finde bloß, daß man nicht alles, was einem irgendwo nicht paßt, restlos verteufeln kann.)

„Death Metal!"

Dieser Brief bezieht sich auf Duke's Meinung in der Ausgabe 11/90.
Bei Death-Metal oder Grindcore (noch härter) geht es weniger um den Text (bei dem man eh nur jedes 25. Wort erkennt!), viel mehr spielt die aggressive, harte und thrashige Musik eine Rolle. Daß Death-Metal schwer im Kommen ist, dürfte wohl allen „Metal-Guyz" bekannt sein. Es würde zum Beispiel niemand von einer Deathmetal-Band Leichen ausgraben, um deren Eingeweide zu essen. Übrigens gibt es auch andere Deahmetal-Gruppen (z.B. Morgoth), die politische Texte schreiben. Bei so einer Musik kann man nun einmal kein Liebeslied singen. Mit moshigen Grüßen

Bodylasher of Exodus

„Zu Hans Unterberg"

Was das Thema Okkultismus noch mit der ASM zu tun hat? Wir sind doch alle Individuen, die sich (hoffentlich) noch um andere Sachen sorgen bzw. kümmern als um den heiligen Computer. Die Feedback-Seiten können wir gestalten, und es wäre schade, wenn wir bei 178 Seiten die paar auch noch mit Software oder ähnlichen Themen zustopfen würden.

Christian Lenikus

„Keine weiteren Ideen"

Weitere Ideen habe ich nicht und so versuche ich von Euch eine neue Idee zu erhaschen. Folgendes:
Zuerst, ich habe bei verschiedenen Händlern das Problem beschrieben, die sagten, die Herstellerfirma würde sich auf jeden Fall melden, zumindest nach „einigen" Wochen. So schrieb ich ein Einschreiben an Mirror-Soft/London. Tja, leider tut sich da seit 6 Wochen auch nichts.
Ich bekam „Mind Games" geschenkt (Enthält Waterloo, Conflict: Europe und Final Frontier). Das Ganze mit deutscher Bedienungsanleitung! Nun hat Conflict Europe wohl als „Copy-Schutz" eine Abfrage zu Beginn nach einem Wort aus dem englischen Manual, das ja dummerweise nicht mitgeliefert wird!! Ich bat also Firma und Händler, mir entsprechendes zu kopieren bzw. zu senden oder sonstwie um Rat.
Weiterhin läßt sich Final Frontier im VGA-Modus nicht starten. Es erscheint nur ein Geflimmer auf dem Bildschirm. Mehrere Versuche löschten sogar rechnerinterne Zeit und Datum! Einzige Möglichkeit ist, auf CGA-Modus umzuschalten, und bei dieser optischen Freude läßt sich das Spiel schließlich laden. (...) **Werner Bogennieder**

(Anm. d. Red.: Der einzige Rat, den wir hier geben können, ist, sich an die deutsche Vertriebsfirma von Mirrorsoft (nämlich United Software) zu wenden. Telefon haben die auch; die Nummer ist hinten in dieser ASM zu finden.)

Ein Hilferuf erreichte uns aus dem vorderen Orient (Finnland): Itzhak Luttwak's zweite Disk-Seite (C-64) von „Labyrinth" ist im Eimer. Wer also irgendwo noch ein verstaubtes Original und ein gutes Herz rumlegen hat, melde sich bei unserer Frau Mosebach, die dann die Adresse durchgibt.
Tel.: 0 56 51 / 3 00 12!
Thanx!

GEGENDARSTELLUNG

Wir sind nach dem Hessischen Pressegesetz verpflichtet, Gegendarstellungen im vollen Wortlaut abzudrucken. Die Inhalte müssen nicht zwangsläufig mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Auf geht's:

„Gegendarstellung: In der Ausgabe 11 vom November 1990 der Zeitschrift „ASM Aktueller Software Markt" sind in dem Artikel „Neue CES in London. Test bestanden. Aber: Quiet, please..." auf S.117 am Ende Tatsachenbehauptungen über mich aufgestellt, die nicht der Wahrheit entsprechen.

1. Ich werde hinsichtlich meiner Arbeit für die Firma „Thalion Software GmbH" mit der Aussage zitiert, ich hätte das „sinkende Schiff verlassen, um ein neues Label zu planen". Dieses Zitat ist unrichtig. Richtig ist, daß ich hinsichtlich der Firma „Thalion Software GmbH" weder von einem „sinkenden Schiff" gesprochen noch in sonstiger Weise eine Einschätzung der Prosperität der Firma zum Ausdruck gebracht und keinen Zusammenhang zwischen meinem Ausscheiden aus der Firma „Thalion Software GmbH" und deren geschäftlichen Belangen hergestellt habe. Auch habe ich weder erklärt, noch plane ich ein „neues Label".

2. Weiter wird als meine Information wiedergegeben, es säße bei der Firma „Thalion Software GmbH" „nur noch Erich Simon (Grafiker) im Büro". Auch diese Behauptung ist falsch. Richtig ist, daß ich zu keiner Zeit die Erklärung abgegeben habe, bei der Firma „Thalion Software GmbH" säße nur noch Erich Simon (Grafiker) im Büro. Dies entspricht im Übrigen auch nicht den Tatsachen."

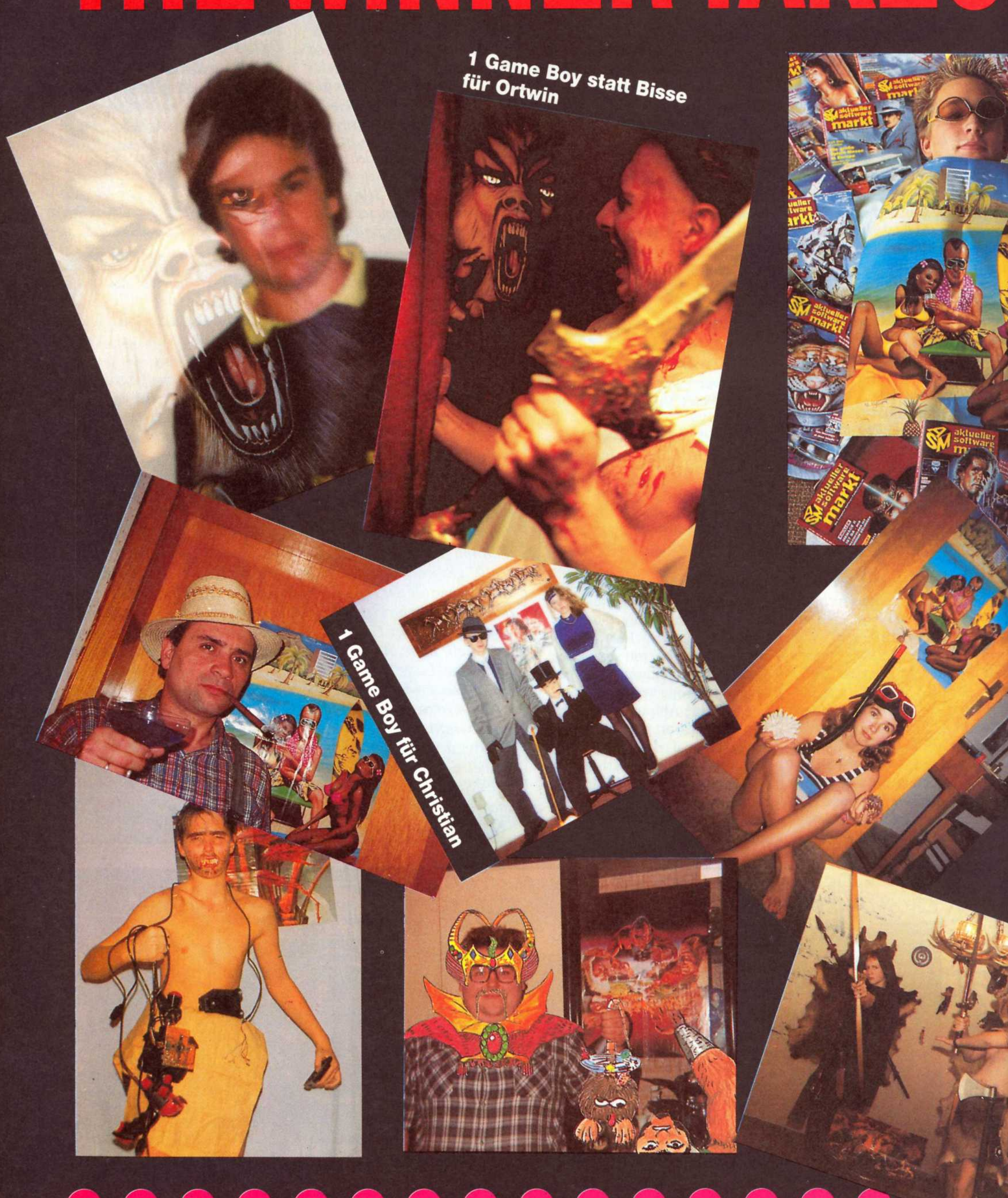
Gütersloh, den 05.11.1990, gez. H. Flöttmann







THE WINNER TAKES



1 Game Boy statt Bisse für Ortwin

1 Game Boy für Christian



Der Sieger heißt Wolfgang! Wir melden uns bei Dir. P.S. Bring das Girl mit!!!!
IT
ALL
AUFLÖSUNG DES WETTBEWERBS DER SPECIAL 10
1 Game Boy für Björn
Die 50 Gewinner des neuen Computerhaßbuchs werden schriftlich benachrichtigt.
Deal seines Lebens!
Bikes
Björn
Je 1 Mountain-Bike für Marion und Andreas! Also raus aus der Mülltonne!
Game the Boy, Marco!
1 Game Boy für Gremlin Francis



TECNO PLUS

LEISURESOFT

Die TECHNO-PLUS-Produkte bieten doppelte Leistung: Hard- und Software im Paket – und das zum Vorzugspreis! Wer überhaupt nichts zahlen will, der kann auch was gewinnen.

Es gibt:

5 Amiga-Laufwerke + 4 Spiele
3 Amiga-Speichererweiterungen + Kick Off 2
10 tolle Leisuresoft-Poloshirts

EXTERNAL DISK DRIVE
FOR *AMIGA 500/1000/2000 COMPUTERS
TP880

INCLUDES 4 GREAT GAMES
R.R.P. OVER £104.00

PACK INCLUDES 4 GREAT GAMES

Noch Fragen? Wir haben keine mehr! Einfach Postkarte an TRONIC-Verlag, ASM-Red., Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß: 15. 1. 91

Kennwort: LEISURE

AmiRAM 1000
Amiga 500 1 MEG memory upgrade.
INCLUDES ON/OFF SWITCH

SPECIAL PACK INCLUDES THIS POPULAR 1MEG ONLY GAME

MITMACHEN – MITGEWINNEN!

Education: Das Können können ● ● ● ● ● ● ● Lernsoftware der zweiten Generation

Ein neues Outfit, ein neuer Anlauf, ein altbekanntes Genre: Education-Software. Nach satter Verschnaufpause wagt man jetzt allseits den Blitzstart – von Null auf 100. Das Gros der Auswahl besteht aus sinnvollen und lohnenswerten Trainern, die eigentlich fast alle Bereiche abdecken, wo Nachhilfe in jeder nur erdenklichen Form greifen kann. ASM wird die neue Welle in den folgenden Ausgaben für Euch beleuchten.

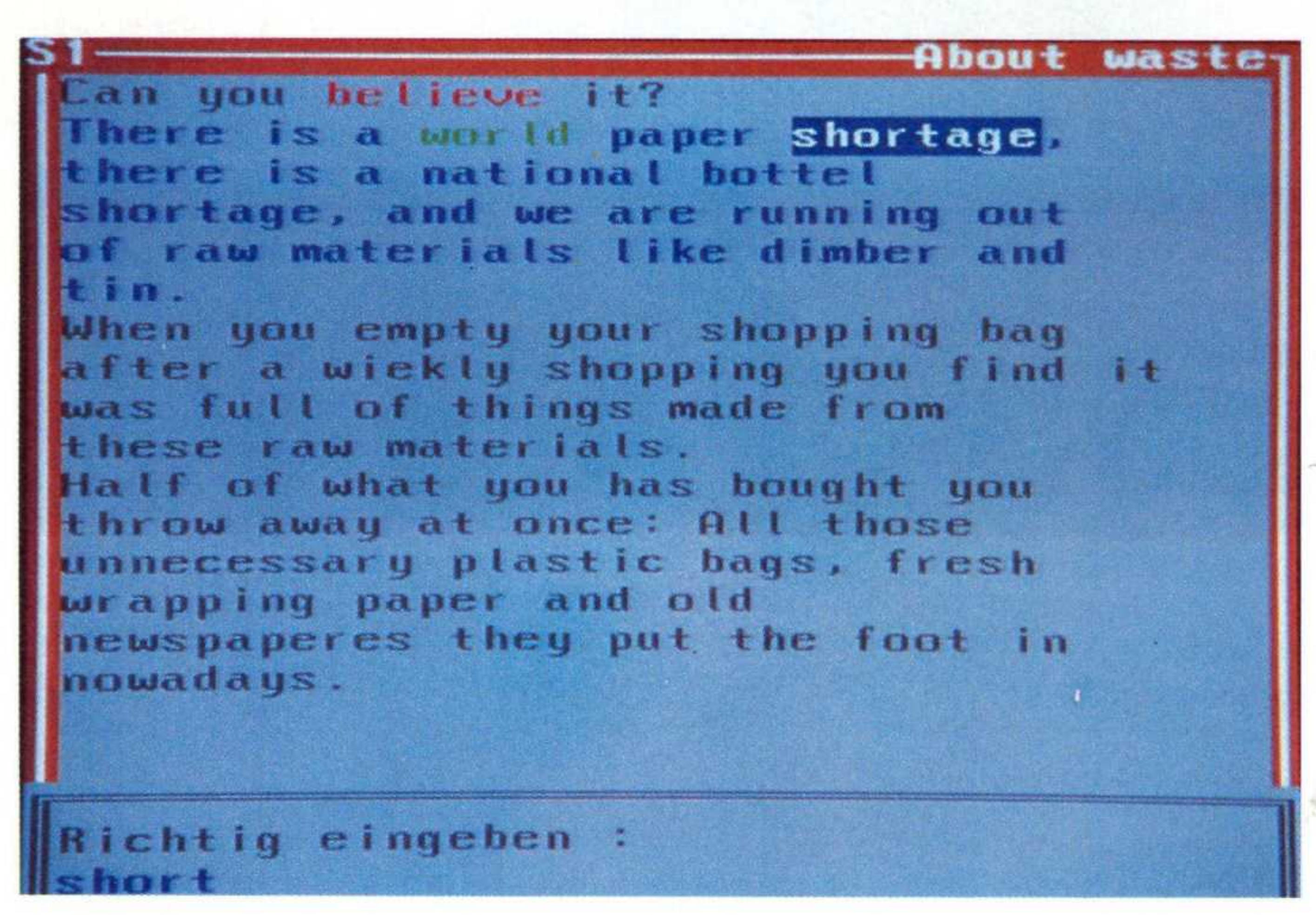




Education-Produkten der „ersten Stunde" begegnete man oft mit einem höchst gequälten Lächeln und griff nach altbekannter „Da-kommt-im-Höchstfall-Langeweile-auf"-Manier eher schnell wieder zu einem kurzweiligen Game. Das ist kaum fünf Jahre her. Erinnern wir uns (heimlich) an die einst feste Rubrik in unseren ersten Ausgaben:

Wie hieß die doch? „Education"? Richtig! Nur allzu schnell wurden die Distributoren des etwas anderen Genres müde, das Geschäft lief nicht. Quintessenz dessen: Die Produkte blieben aus und unsere Rubrik wurde für tot erklärt.

Waren die Soft-Lehrer damals in der Regel auf C-64 oder Amiga beheimatet, spricht das Angebot der „New Generation" hauptsächlich den PC-Anwender an. Erst dann folgen Amiga und ST. Ja, das Blatt hat sich gewandelt – zum Positiven. Aus dem eher verspielten Lehrer-Lempel-Image der Education-Software von einst scheint jetzt ein ernsthaftes Genre herangereift zu sein, welches bisweilen gar mit Oberstufen-Niveau aufwarten kann.



Gehen wir einmal drei Monate zurück: So trostlos der „2ème Salon de la Micro" in Paris auch war, in puncto Education wurden wir positiv überrascht: Ein neues Label, Generation 5 (*nicht verschwistert oder verschwägert mit dem Verleger Generation 4*), bietet gleich drei gute Software-Teacher an: Destination Maths ist ein Mathematiktrainer, der mit einer Art Gameplay und passender Grafik untermalt wurde. Ein witziger Sprach- und Schreibtrainer im Adventure-Look verbirgt sich hinter Les 4 Saisons de l'Ecrit, geografisch geht's bei Scoop zu, und das gleich zweimal: Die Junior-Version sei für Schüler im Alter zwischen neun und 14 Jahren geeignet, die Senior-Ausgabe schließe daran an, erklärte uns die Dame am Stand. Alle drei Lerntrainer sind für die Systeme AMSTRAD CPC, PC und ATARI ST erhältlich, bislang jedoch nur in französischer Sprachausgabe. Die Preise pendeln sich umgerechnet auf etwa 80 Mark ein.

Lankhor machte mit seinem Programm Rody & Mastico schon einmal vor zwei Jahren von sich reden. Damals wurde das in drei Sprachen erhältliche Denk- und Strategie-Lernprogramm für Schulanfänger von der französischen Software-Zeitschrift Tilt mit dem Tilt D'Or ausgezeichnet. Pünktlich zum Weihnachtsfest erschien im Dezember 1990 nun die Fortsetzungsgeschichte für alle gängigen Systeme (*inclusive AMSTRAD CPC*) in unseren Verkaufstheken, der dritte Teil wird noch in diesem Jahr erwartet.

Kehren wir nun zurück in heimatliche Gefilde: Ingenio und Euro-Serie lauten hierzulande die Zauberwörter, deutscher Beitrag zum sich anbahnenden Education-Boom?

Kann man wohl sagen, denn hitverdächtig sind die beiden Serien allemal, nicht umsonst haben sich in Windeseile zwei der großen deutschen Distributoren auf die versoftete Materie gestürzt. Ingenio, ein bislang etwa 30 Programme umfassendes Werk mit österreichischem Ursprung, befindet sich schon jetzt in der Obhut von United Software. Die sehr professionell und aufwendig programmierten Trainer decken die Bereiche „Fremdsprachen", „Deutsch" und „Mathematik" fast kom-

plett ab. Die Software ist zur Zeit jeweils für IBM XT, AT, PS-2 und deren Kompatible ab einem Arbeitsspeicher von 256 KB vorrätig, die Mathe-Trainer erst ab 512 KB, und für den Amiga ab Version 500. Ausnahmen stellen hier lediglich die Autorensysteme sowie der Latein-Zeitentrainer dar: die sind für den Amiga pass. Für Fremdsprachenrätsel ist unbedingt eine Grafikkarte erforderlich (CGA-, EGA-, VGA- oder Herkules-).

Für meine erste Ingenio-Lektion habe ich mir den Englisch-Rechtschreib- und Grammatiktrainer vorgenommen: gleich ein ganzes Paket habe ich da vor mir liegen, drei Disketten für drei Lernstufen, seperat umhüllt für je 99,95 DM, die sich allerdings wirklich lohnen. Wenn man seinen Wissensstand in etwa selbst einschätzen kann, greift man sich einfach das passende Programm aus dem Paket heraus. Man beachte: jedes Ingenio-Lernprogramm funktioniert völlig autonom, ist damit also unabhängig von anderen (be-)nutzbar.

Das Arbeitsfeld von Ingenio ist untergliedert in fünf Optionen, eine (T)rainings- und (P)rüfversion, (H)inweise, (S)etup und (E)nde, jeweils über den entsprechenden Buchstaben aktivierbar. Bei ersteren beiden erscheint sodann das Hauptmenue, aus welchem alle nun folgenden Schritte hervorgehen. Ganz easy also. Man wähle nun aus dem reichhaltigen Angebot an Übungstexten einen aus, mache sich mit selbigem vertraut und wähle anschließend die gewünschte Lektion. Ganz gleich, in welchem Problemfall man sich üben oder prüfen möchte: der nun schon bekannte Text ist mit darauf ausgerichteten Fehlern - manchmal auch Lücken - übersäht. Das Programm markiert nun die zu korrigierenden Wörter, Satzzeichen oder Textstellen, die - man beachte - nicht immer einen Lapsus enthalten müssen, der User hat selbige korrekt nachzuschreiben.

Am Ende des Textes wird - sofern gewünscht - die prozentuale Fehlerquote bekanntgegeben, verbunden mit einer kurzen Beurteilung. Alle nicht erkannten Probleme muß man nach Maßgabe des Programms mehrmals hintereinander eingeben. Was ich fast vergessen hätte: Jedes Programm besitzt zusätzlich die Eigenschaft, fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade editieren zu lassen. Prüfversionen kann man, und auch das ist nunmal realitätsnah, in der Regel nicht ohne Weiteres abbrechen.

Ebenfalls einfach zu handhaben und mit 99 DM nicht überteuert ist die EURO-SERIE des deutschen Labels TOPWARE. Distributor RUSHWARE startet zumindest einen Vorverkauf, um den Markt anzutesten. Mir liegen die Programme „the businessman“, „the operator“ und „the traveller“ vor, alle für PC mit 512 KB und wahlweisem Laufwerk für 5.25"- oder 3.5"-Disketten. Alle drei TopWare-Vertreter verstehen sich als „multilinguale Lernprogramme“, die pro Sprache 1000 branchenspezifische Ausdrücke, quasi übersetzend, vermitteln. Bei „the businessman“ geht's - was nicht schwer zu erraten ist - um den Bereich Wirtschaft mit Handel, Finanzwesen und Volkswirtschaft - eben allem, was dazu gehört.

Aus 14 Unterverzeichnissen kann der User nun einen Vokabelblock auswählen, der aus der Muttersprache heraus in entsprechendes Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch oder Italienisch übersetzt wird. Dabei sind jeweils die Mutterspache, die benötigte Fremdsprache und die Sprache für die programminterne Assistenz untereinander frei editierbar. Effizienter kann ich mir die Sache nicht vorstellen. Wir bleiben für Euch am Ball...

MATTHIAS SIEGK

BLICKPUNKT

Mit spitzem Dolch zur Königskrone

Zwei große Strategiespiele konkurrieren zu Jahresbeginn: Während ELECTRONIC ARTS seinen POWERMONGER ins Rennen schickt, setzt MICROPROSE auf BETRAYAL, demnächst für den Amiga im Handel. Das Ränkeschmieden um Geld, Macht und Ländereien ist bis auf technische Probleme mit dem 500er fertig. Wir haben es für Euch gründlich angeschaut und reichen die endgültige Wertung nach. Hier also der Erfahrungsbericht.


Betrayal (Amiga)

Mit einem Plumps landet die telefonbuchdicke Anleitung auf meinem Schreibtisch. Mißtrauisches Beäugen, interessiertes Einlesen, völlig gefesselter Spielbeginn. Vier Ritter, nach Belieben unter menschlicher oder Computerführung zusammenzustellen, streiten um Macht. Noch halten König und Bischof, die beiden Herren des Landes, alle Fäden fest in der Hand, doch das wird sich bald ändern.

Jedem der vier Spieler gehören eine kleine Leibmiliz und acht Dörfer mit Bauern, Handwerkern und Schutztruppe. Die Ritter treffen abwechselnd ihre Entscheidungen. Jede Handlungsrunde kostet einen Monat Spielzeit. Je nach Bedeutung der Maßnahmen könnt Ihr einen bis sechs Spielzüge pro Monat unternehmen. Reitet Ihr z.B. über Land zu einem feindlichen Dorf, um es anzugreifen, könnt Ihr über sechs Landschaftsausschnitte galoppieren. Heuert Ihr dagegen im Palast einen Attentäter an oder kauft Beweismittel gegen Mitspieler, vergeht der Monat sofort.

Nach bester Rittermanier müßt Ihr Eure Leute einteilen, Abgaben und Erntezeit festsetzen, über Wegegeld entscheiden und den Grad Eurer Machtausübung bestimmen.

Werdet Ihr zu tyrannisch, macht Ihr Euch langfristig unbeliebt. Neben der einfachen, aber passenden Titelmusik gibt es nur wenige Geräusche.

Der Bildschirmaufbau ist anfängerfreundlich gehalten. Keine überfrachteten Menüs, sondern mit Funktionstasten an- und mit Joystick auswählbare Handlungen. Selbstverständlich könnt Ihr mehrere Spielstände speichern, denn bei jedem Neustart sind Ritter und Dörfer anders verteilt bzw. zugeordnet.

Der mittelalterliche „Verrat“ spielt sich hervorragend, könnte sich aber für eingefleischte Fans als Leichtgewicht herausstellen. Die Endwertung bekommt Betrayal, sobald es hundertprozentig fertig ist! ■

EVA HOOGH

Grafik	**7**
Anleitung	**10**
Gesamteindruck	**8-9**

BLICKPUNKT

Solschenizyns Traum

Irgendwo vor der Westküste Afrikas liegt das Archipel. 42 Inseln hat es und ist ein einziger GULAG. Ihr werdet eingeschleust, um den Menschen bei ihrem Freiheitskampf zu helfen. Hat MICROPROSE den MIDWINTER-Nachfolger FLAMES OF FREEDOM zu Ehren Alexander Solschenizyns geschrieben? Der russische Literat, der mehrbändig über die Greuel sowjetischer Straflager berichtete, hätte seine helle Freude an dem Mut, den das Unterfangen erfordert. Hoffen wir, daß solche Lager bald nur noch auf Computern existieren.



Mehr als doppelt so groß wie sein Vorgänger, wird FLAMES OF FREEDOM viel mehr Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten bieten. Damit man auch bestimmt keinen Aufguß vermutet, hat MICROPROSE die Geschichte von Eisinseln an den Äquator verlegt.

Zu Beginn erschafft Ihr Euren Helden. Charaktereigenschaften, wie Charme und Autorität, müssen gegeneinander abgewogen werden. Mehr als 20 Bodenfahrzeuge, Mini-U-Boote, Züge, Jet-Skier und Flugzeuge stehen zur Verfügung. Auf jeder Insel sind neben der Befreiung mehrere Untermissionen zu bewältigen. Alle Einsätze, auch der Insulaner, müssen koordiniert und der ganze Freiheitsfeldzug innerhalb eines Spieljahres erfolgreich sein, sonst wird die Tyrannei herrschen.

Die Grafiker haben sich mächtig Mühe gegeben und die 3D-Polygon-Grafik noch einmal aufpoliert. Modi und Bildschirmaufbau sind, wie


Hübsche Grafik, oder?

die Handlung, neu und eigenständig. Im Frühjahr für ST und AMIGA geplant, soll vor allem letzterer von den neuen Grafikroutinen profitieren. Strategie und Action satt versprechen die afrikanischen Flammen. Freiheitskämpfer, fangt schon einmal mit dem Konditionstraining an! ■

EVA HOOGH

TOLLER COCKTAIL



SEGA MASTER MIX

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Weihnachtszeit, Compilationzeit - dieses Motto scheint sich auch bei U.S. GOLD herumgesprochen zu haben, schließlich kann dieser mit SEGA MASTER MIX ,einem Sampler, bestehend aus fünf *Sega*-Automatenumsetzungen, aufwarten. Meines Erachtens hat der englische Softwarespezialist ein glückliches Händchen bei der Zusammenstellung des actiongeladenen Potpourris bewiesen, welches ich übrigens auf dem ATARI ST bestaunen durfte.

Beginnen wir den Reigen mit einem reinrassigen Jump-'n'-Run-Spiel: SUPER WONDERBOY. Die 1:1-Umsetzung (zumindest beinahe) des Spielhallenklassikers garantiert Spielspaß über einen längeren Zeitraum hinweg, da gerade in den späteren Spielstufen ganz gut die Post abgeht. Die farbenfrohen Grafiken sowie die hübsch in Szene gesetzten Sprites machen allesamt einen ausgezeichneten Eindruck.

Weiter geht's mit DYNAMITE DUX, einem Actiongame, das schon zu Automatenzeiten eher schlecht als recht lief. Anfangs mag es noch lustig anmuten, wenn sich der Spieler als Ente „verkleidet" den Weg durch alienreiche Straßenfluchten bahnen darf. Schnell macht sich jedoch Langeweile breit.

Wesentlich mehr Pep ist bei THUNDERBLADE angesagt, dem dienstältesten Vertreter dieses Samplers. Euer mit allen Finessen ausgestatteter Kampfhubschrauber lädt förmlich ein zum großen Ballervergnügen. Die zwei- bzw. dreidimensional aufgemachten Levels strotzen jedenfalls nur so an abgefeimten Gegnern. Technisch hat Thunderblade trotz seines Alters noch einiges zu bieten.

Mit TURBO OUT RUN hat U.S. Gold gar noch einen draufgesetzt. Die 16 Etappen quer durch die USA, welche es in diesem Game zu meistern gilt, haben es wirklich in sich, nicht nur wegen der schnuckligen Blondine, die auf dem Beifahrersitz Eures Ferraris mitfiebert. Den Vergleich zur exzellenten Automatenfassung kann die ST-Umsetzung durchaus bestehen. Die abwechslungsreichen Grafiken sowie das flüssige Scrolling zeugen jedenfalls von einer hohen Qualität. Lediglich der Sound hebt sich kaum von der sonstigen Dudelei dieser Tage ab.

Kommen wir nun zum krönenden Abschluß, gleichbedeutend mit dem Höhepunkt dieser Compilation: CRACKDOWN. In diesem Game könnt Ihr wieder einmal Euer Geschick als Einzelkämpfer unter Beweis stellen. Die insgesamt 16 Levels, in denen Ihr das Anwesen des bösen Dr. K mit seinen unzähligen Schergen zerlegen sollt, verheißen mit Sicherheit einigen Ballerspaß. Der eigentliche Clou dieses Actiongames liegt jedoch in dem Two-Player-Modus begraben, schließlich könnt Ihr hier mit vereinten Kräften zu Werke gehen.

Fazit: Bis auf Dynamite Dux konnte das Sega Master Mix in jeglicher Hinsicht überzeugen. Holt's Euch! ■

Torsten Blum

Gesamtnote 9

Alptraum …

OBITUS

PSYGNOSIS

Sie sind in der Tiefe Ihres schlimmsten Alptraumes gefangen … aber diesmal gibt es kein Erwachen.
Verloren und allein in einer fremden und gefährlichen Welt müssen Sie herausfinden, wo Sie sind, wie Sie dahingelangt sind … und wie Sie wieder herauskommen!
Sie erforschen labyrinthische Wälder, Bergwerke und Höhlenkomplexe, sammeln Sachen und bekommen es mit eingeborenen Kreaturen zu tun. Zurück im Tageslicht erleben Sie rasante Actionszenen und schalten Ihre Feinde aus.
Ein treibendes RPG mit mehr als einem Hauch von „Hauen und Klauen".
Erhältlich für Amiga. Atari ST und MS-DOS in Vorbereitung.

Super OBITUS T-Shirt in jeder Box
(Original Roger Dean Design)



„Nichts ist unmöglich – aber: wir arbeiten daran“

Stationen eines Rundgangs. Zusammengestellt von Hans-Joachim Amann. Go on, A-man!

Den Glanzpunkt der Messehalle bildete ohne Zweifel der Stand von **UNITED SOFTWARE**, welcher riesige Ausmaße annahm und inmitten des Geschehens stand. Vom Eingang her war er jedenfalls nicht zu übersehen, schon allein durch die megagroße Videowand, auf der ständig Ausschnitte neuester, von United vertriebener Software zu sehen waren. An dem Stand waren viele Bekannte verschiedenster Softwarehäuser zu sehen, die alle ihren kleinen „Stand am Stand“ hatten. Als erstes traf ich **Paul Wilson** von **MILLENIUM**, der mir einige neue Produkte zeigen konnte:

HILLBILLY MOONSHINE RACERS ist die Story zweier Schwarzbrenner namens Ike und Billy-Joe, die selbstgebrannten Whiskey verscherbeln wollen. Über Highways und abgelegene Feldwege hinweg versuchen sie, dem Sheriff Fat Sam zu entkommen, der schon lange auf die beiden „scharf“ ist. Eine erste Grafikdemonstration konnte noch nicht allzuviel über das Spiel aussagen, welches voraussichtlich im März 1991 für ST, Amiga und PC erscheinen wird.

Schon im Januar soll **WARLOCK - THE AVENGER** nach Deutschland kommen.



Paul Wilson (Logotron) mit Manni (ASM)



Vom 8. bis 11. November – lang, lang ist's her – fand die zweite AMIGA-Show in Köln statt. Die „AMIGA '90“ hatte im Vergleich zum Vorjahr etwas mehr „Luft“ zu bieten. Man zog in eine andere Halle um; die Gänge waren breiter; die Stoßzeiten „geregelter“. Auch ASM hatte sich der Mühe unterzogen, einen Stand aufzubauen, der besonders während der heißen „Turrican-Tage“ (Dank an Annette, Katja, Uli sowie den phantastischen D.J. Torsten!) von den Fans umlagert war. Die renommierten Firmen selbst gaben sich – bescheiden – die Ehre; zu sehr war diese Messe auf den Verkauf ausgerichtet. Manche Guys (Beispiel ELECTRONIC ARTS) durchquerten die Halle eigentlich nur, um bestehende Kontakte zu vertiefen und mit verschiedenen Leuten zu reden. Die nach dem Vorbild der AMIGA- EXPO-Shows konzipierte Messe war meiner Meinung nach leider noch etwas zu zahm. Das große Business – Lizenzen einkaufen oder verhökern – war nicht drin. Deutschland benötigt dringend eine Show, die alle wichtigen Systeme berücksichtigt und die Produkte präsentieren kann. Schön wär's, wenn sich die Verantwortlichen mal Gedanken machen würden. Der deutsche Markt ist gewaltig, wird immer bedeutender in Europa und sollte auch PC- oder Konsolen-Soft feilbieten. . .

Sicherlich kennt Ihr noch das gute, alte *Druid*, das bisher nur auf 8Bit erschien. Bei Warlock handelt es sich um das gleiche Spiel, nur nochmals aufgemotzt und zum erstenmal für ST und Amiga erhältlich. C-64-Freunde dürfen sich gleich doppelt freuen: Sie bekommen die Originalversion und eine neu überarbeitete. Kostenpunkt für 16Bit ca. 75 DM, für C-64 30 bis 50, je nach Datenträger.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT wird wahrscheinlich schon erschienen sein, wenn Ihr diesen Bericht lest. Sechs riesengroße Level (600 Screens lang) gespickt mit Fallen, Scheinwänden, Geheimtüren sowie „gruselige“ Grafik und schaurige Soundeffekte sollen dem Spieler die Zombie-Atmosphäre rüberbringen. Allerdings konnte uns eine Vorabversion des Games nicht gerade begeistern (siehe Blickpunkt an anderer Stelle).

Jonathan Ellis von **PSYGNOSIS** spielte gerade begeistert das neueste Projekt seiner Programmierer, das den Namen **LEMMINGS** trägt und absolut nicht „Psygnosis-like“ aussieht. Ich glaube nicht zuviel zu versprechen, wenn ich behaupte, daß dieses Game absolute „Spiel des Monats“-Ambitionen hat. Schon am Stand konnte es mich begeistern, die mitgebrachte, fünf Level lange Demoversion ließ mich (und Manni und Otti und Cruiser und, und, und) im Verlag in ein wahres „Lemming-Fieber“ verfallen. Dabei ist das Spielprinzip so simpel. Mehr dazu im Blickpunkt, der ebenfalls in dieser Ausgabe zu finden ist. Die LEMMINGS werden übrigens für alle Heimcomputer erscheinen einschließlich GX 4000 und C64GS. „Partner“ **Ian Hetherington** weilte derzeit in Japan, um die „abstürzenden Nager“ auf sechs verschiedene Konsolen-Typen „zu bringen“.



Der „Neue“ von Psygnosis

Mit LEMMINGS eröffnet PSYGNOSIS eine neue Reihe der „geistvollen“ Spiele, die nicht unbedingt grafische Delikatessen zu bieten haben, dafür aber langanhal-

tende Motivation durch ein durchdachtes Spielprinzip.

In Kürze soll dann auch das schon längst überfällige **CARTHAGE** erscheinen, Zeit ist's allemal, wurde es doch schon vor Urzeiten angekündigt. **CUTEY POO** ist ein weiterer Titel der neuen „Lemmings-Generation" und wird im kommenden Jahr erscheinen...



Nadja (Accolade) – sympathisch wie immer

ACCOLADE stellte ihr **TEST DRIVE III** vor, das mit den beiden Vorgängern nicht mehr allzuviel gemein hat. Den Test habt Ihr sicherlich schon beim Durchschmökern dieser ASM entdeckt...

Endlich wird ein mancher sagen: **ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK** kommt in den nächsten Tagen nach ewig langer Wartezeit heraus! Allerdings nur für die 16bitter zum Preis von 100 DM (ST & Amiga) und 120 DM (PC). Teilweise phantastische Grafiken lassen einiges von dem Horror-Rollenspiel-Adventure erwarten. Sicherlich einer der Weihnachtsrenner überhaupt.

Vom Brett kommt nun auch **STRATEGO** auf die Heimcomputer, allerdings erst im Januar für Amiga, ST, PC und C-64. Die Preise schwanken zwischen 35 und 85 DM, je nach System und Datenträger.

Mehr Neuigkeiten konnte mir **Nadja Singh** allerdings nicht zeigen, dafür aber eine Liste mit Umsetzungen mitgeben. So wird noch im Dezember **STAR CONTROL** für C-64, Spectrum und CPC erscheinen, nachdem die Amiga-Fassung schon draußen sein dürfte. Im Januar gibt's **ALTERED DESTINY** und **SEARCH FOR THE KING** für den lieben Amiga. Bis diese Ausgabe an den Kiosken liegt, soll auch **GUNBOAT** für den Amiga erhältlich sein. In meinen Augen allerdings ein eher mäßiges Game, das man nicht haben muß.

Ich kann sie schon längst nicht mehr sehen, die **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES,** die das Gesprächsthema Nummer 1 bei **MIRRORSOFT** waren und ständig über die Videowand präsentiert wurden. Wie sicherlich allseits bekannt ist, stellte dieses Programm unseren Flop in der 10/90 dar. Von diesem Test sichtlich angetan (um nicht zu sagen verärgert), wird bei **IMAGE WORKS** nun kräftig an einer „neuen" Version gearbeitet, die speziell für Europa gedacht ist und die damals getestete amerikanische (von **ULTRA GAMES**) Fassung „weit" übertreffen soll. Wir sind gespannt, erste Demonstrationen in einer eigens dafür organisierten Pressekonferenz lassen aber nicht befürchten, daß aus dem Frosch ein wunderschöner Prinz wird.

Von den *Carrier-Command*-Programmierern gibt es ebenfalls Neues zu vermelden: **DUSTER** spielt in einer landschaftlichen Koloniewelt mit dem Namen „Heaven". Durch die Nähe zur Sonne unterliegt dieser Planet einer erschreckend hohen Mutationsrate. Da sich diese Mutanten allerliebst an Getreidefeldern, Gebäuden usw. vergreifen, müßt Ihr eingreifen und den bösen Viechern den Garaus bescheren. Gelingt dies, so bekommt Ihr eine hübsche Geldprämie, versagt Ihr, gibt's nichts! Duster dürfte für Amiga, ST und PC bald unter dem IMAGE-WORKS-Label erhältlich sein.

Image Works goes Hollywood! Damit ist nichts weiter gemeint, als daß die Jungs aus London sich die Rechte für **PREDATOR II** und **BACK TO THE FUTURE III** sicherten. Beide Programme werden 1991 für Amiga, PC,



ASM im Belagerungszustand


D. J. Torsten in Action


„A-Man" (Mitte) mit den Jungs von Software 2000

ST, C-64, CPC und Spectrum erscheinen.

Viele von Euch werden sich wohl fragen, was mit **SPEEDBALL II** ist. Ich will's Euch verraten: Das Programm ist fertig! Ein ausführlichen Test über dieses Supergame ist schon in dieser ASM nachzulesen! **SPEEDBALL** – der erste Streich – kommt übrigens Ende des Jahres für das Sega Master System! Ebenfalls **BACK TO THE FUTURE** und **XENON II.**

Für alle Flug- und *Falcon*-Begeisterten habe ich eine sehr gute Nachricht: Der superbe Nachfolger **FLIGHT OF THE INTRUDER** wird noch in diesem Jahre auf dem Amiga und Atari ST seine Kreise ziehen! Na, wenn Euch das nicht vom Hocker haut...

Aber das ist nicht alles, was man von **SPECTRUM HOLOBYTE** zu erwarten hat. Demnächst nämlich wird ein *Hard-Drivin'*- Verschnitt namens **CRASH COURSE** (Name „des öfteren" geändert!) auf dem PC den Kampf um die Rundenbestzeiten entfachen. Ob – und falls ja, wann eine Umsetzung auf die anderen Systeme erfolgen wird, bleibt bis dato leider ein Geheimnis.


Muriel Tramis (Coktel Vision) stellte GEISHA vor

Äußerst interessant klingen die Möglichkeiten, die sich mit dem **ELECTRONIC BATTLEFIELD SYSTEM** eröffnen sollen. Mit diesem Teil soll es nämlich 30 Mitspielern per Modem möglich sein, gegen den Computer zu kämpfen! Dabei können sowohl Panzer, Flugzeuge als auch Hubschrauber befehligt werden. Wie das Ganze funktioniert? Alle Spiele von SPECTRUM HOLOBYTE, beginnend bei *Tank,* werden dasselbe Schlachtfeld verwenden, so daß via Modem mehreren Spielern der Kampf gegen den Feind auf ein und demselben Schlachtfeld ermöglicht wird. Eigens dafür wird auch eine *Falcon*-Version 3 gegen Ende '90 herauskommen, die neben weiteren Neuerscheinungen die Möglichkeiten des ELECTRONIC BATTLEFIELD SYSTEMS nutzt.

Ein wahres Suchtspiel, das schon vom Atari Lynx her bestens bekannt ist, befindet sich gerade bei **U.S. GOLD** in der Mache: **CHIP'S CHALLENGE**! Eine siebzehn Level starke Vorversion läßt auf eine 1:1 Umsetzung hoffen. Alle 144 Level werden denen des Originals entsprechen. Leider muß man sich noch etwas gedulden: CHIP'S CHALLENGE wird nicht vor dem nächsten Frühjahr erscheinen!

Einen Kassenschlager werden die Amerikaner mit **POWER CRASH** wohl nicht landen! Hierbei handelt es sich nämlich um eine Compilation, die *Out Run, Strider, Forgotten Worlds, Thunderblade* und *Last Duel* beinhaltet. Meiner Meinung nach eher eine Durchschnittliche Ansammlung alter Spiele.

Interessanter hingegen dürfte **STRIDER II** sein, welches Ihr schon in dieser Ausgabe vorgestellt bekommt.

Nachdem schon für das Sega Mega Drive eine sehr gute Version von **E-SWAT** erhältlich ist, wird noch vor der Jahreswende Amiga, ST und der gute, alte C-64 um dieses Spiel bereichert. Vom Hokker gerissen hat mich eine spielbare Vorversion auf dem Amiga allerdings nicht: Das Scrolling ruckelt, die Grafik ist eher mäßig, und der Spielablauf kann mich bei diesem Spiel auch nicht gerade hochmotivieren. Mal abwarten, wie sich die Sache entwikkelt.

Vollgestopft mit knallharter Action ist – laut Hersteller – **LINES OF FIRE**, das durch rasante 3D-Grafik bestechen soll. Der Spieler darf den Piloten eines Powerboots, eines Jeeps, eines Flugzeugs und eines Helikopters übernehmen, wobei ständig viel geballert wird. Viele verschiedene Szenarien sorgen für reichlich Abwechslung. Erscheinen soll das Ganze noch in diesem Jahr für Amiga, ST, C-64, Spectrum und Schneider.

Nur für die 16Bitter wird **SHADOW SORCERER** herauskommen, das ein besonderes Konzept besitzt: Es soll sowohl für jüngere, actionbevorzugende Spieler als auch für die alten Hasen, die äußerst komplexe Rollenspiele lieben, geeignet sein, da zwei verschiedene Modi angewählt werden können. Feinste 3D-Grafik mit animierten Charakteren und Maussteuerung für alle Aktionen und Konversationen sollen die Vorzüge dieses Rollenspiels sein, das irgendwann im Januar erscheinen soll.

Interessantes ist in nächster Zukunft aus dem Hause **TITUS** zu erwarten. Die Franzosen schlossen nämlich schon vor geraumer Zeit einen Deal mit **Disney** ab und bringen nun eine ganze Reihe von Programmen heraus, die altbekannte Figuren Disneys beinhalten. So wird es ein Action-Game namens **DICK TRACY**, das Action-Adventure **DUCK TALES: THE QUEST FOR GOLD** und **ARACHNOPHOBIA**, ein Action-Thriller, geben. Wann diese Programme erscheinen werden, steht allerdings noch nicht fest.

Mit der Eröffnung der Disney-Reihe wird es auch speziell für Kinder programmierte Games geben, die für Kinder von zwei bis acht geeignet sein sollen.

Wesentlich interessanter als die Kindersoftware dürfte **THE ANIMATION STUDIO** sein. Erste Demos sahen


„A-Man" hier mit Ian Richardson





Illustre Runde: mit John Kellas und Roger Swindells



Manni mit „Big Ash" Teylor



„general overview"

schlichtweg hervorragend aus. Das Programm beinhaltet die einzigartige „Zellen"-Tricktechnik, durch die Disney-Trickfilme so populär wurden. Zeichnen mit 4096 Farben, Einbau von Sound und vor allem die Möglichkeit, die Bilder zu animieren und zu einem Zeichentrickfilm zusammenzuschustern sind die besonderen Merkmale dieses Tools.

Aber nicht nur mit Disney im Zusammenhang stehende Produkte waren bei TITUS zu sehen: So wird es ein Ballerspiel namens **BATTLESTORM** geben, das durch multidirektionales Scrolling, acht verschiedene Level und eine Bildwiederholfrequenz von 50 Bildern pro Sekunde die Spieler vor den heimischen Bildschirmen begeistern soll. Auf den ersten Blick ähnelt Battlestorm dem schon etwas älteren *Warp*. Rauskommen wird das Game neben Amiga auch für ST, PC und C- 64.

Bei **GREMLIN** war man noch ganz stolz auf *Lotus Esprit Turbo Challenge* und zeigte recht wenig an neuen Games. Genauer genommen sogar nur eines: **TOYOTA CELICA GT RALLYE,** welches auch schon in dieser Ausgabe besprochen wird.

Einen Stand weiter war **ACTIVISION** vertreten. Für alle alten *Spindizzy*-Freunde gab's dort eine gute Nachricht: **SPINDIZZY WORLD** heißt der Nachfolger, der nun noch komplexer sein soll und für Amiga und ST erscheinen wird. Auch bei diesem Programm haben wir uns bemüht, noch in dieser Ausgabe einen Test unterzubringen.

Einfach nur **HUNTER** genannt, wird ein 3D- Spiel mit ausgefüllter Vektorgrafik. Der Spieler muß einen Spionagefall aufdecken und hat dafür allerlei Fahrzeuge zur Verfügung. Ein erstes Demo sah interessant aus. Bis Hunter in die Läden kommt, wird es allerdings Februar sein.

Was gab es sonst noch in Köln zu sehen? Wenn ich ehrlich bin, nicht allzuviel. Es ist schon irgendwo traurig, das so wichtige Softwarehäuser wie OCEAN, ELITE, INFOGRAMES, DOMARK, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN/MASTERTRONIC und noch ein paar andere keinen eigenen Stand hatten, bzw. überhaupt nicht anwesend waren. Ein paar von ihnen „irrten" wenigstens durch die Halle und konnten uns teilweise etwas neues zeigen. So zeigte uns **Simon Jeffery**

von **ELECTRONIC ARTS 'POWERMONGER**, welches sicherlich zu einem der Renner des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts wird. Allerdings habe ich das Gefühl, als ob POWERMONGER nicht ganz an *Popolous* herankommt. POWERMONGER wird noch vor Weihnachten für Amiga und ST auf die Gabentische kommen! PC-User müssen sich leider noch etwas gedulden: Erst im Frühjahr 1991 ist mit einer PC-Version zu rechnen.

Ein weiteres Game, das uns gezeigt wurde, ist die Space Opera **HARD NOVA**. Den Test findet Ihr schon in dieser Ausgabe.

Auch für das Sega Mega Drive gibt es ein neues Game von Electronic Arts: **JOHN MADDENS FOOTBALL** heißt eine Simulation des harten amerikanischen Sports, die sehr gut aussieht. Am besten, Ihr blättert mal im Konsolenteil nach, denn dort dürfte irgendwo der Test davon herumfahren!

Auch **Julia Coombs** von **MICROPROSE** war auf der Messe zu finden, da sie aber Ende November die ASM-Redaktion in Eschwege besuchte, könnt Ihr an anderer Stelle einen eigenen Bericht darüber lesen.

Wie es sich für eine deutsche Messe gehört, waren in Köln selbstverständlich auch die renommierten Softwarehäuser aus deutschen Landen vertreten. Leider war recht wenig Interessantes zu sehen: Die meisten Sachen kannte man schon, oder es existierte nichts, das man sich hätte anschauen können - mit wenigen Ausnahmen, wie gesagt.

GREAT COURTS II bei **BLUE BYTE** war so eine Ausnahme. Der zweite Teil des Tennis-Games wird eine Vier-Spieler-Option beinhalten und soll spielerisch besser sein als der Vorgänger.

STARBYTE sicherte sich die Rechte an DAS SCHWARZE AUGE, dem Super Rollenspiel, das in '91 erscheinen soll.

Anfang '91 wird auch **THE CROWN** herauskommen, ein Hack'n-Slay-Spielchen mit Comicgrafik. Desweiteren wird es **RINGS OF MEDUSA II** geben, das allerdings noch auf sich warten lassen wird.

RAINBOW ARTS setzt auf Nachfolger von zwei erfolgreichen Games: Schon bald nämlich sollen **TURRICAN II** und **Z-OUT** kommen. Demoversionen beider Spiele sehen sehr vielversprechend aus. Z-Out soll noch vor dem Fest erscheinen, Turrican II erst im Februar des neuen Jahres.

Das „Empire State Building" der Messe war der Stand von **SOFTWARE 2000**, der mehr in die Höhe als in die Breite gebaut wurde. Bei einem Gläschen Sekt und Bockwürstchen (?) erzählte uns **Marc Wardenga** über seine neuen Projekte. **JONATHAN** wird ein Grafikadventure sein, das durch einen guten Parser und tolle Grafiken die Herzen aller Adventurefreaks höher schlagen lassen soll. Allerdings nach Weihnachten!

Von dem bereits fertiggestellten Produkt **CENTURY** haben wir bereits an anderer Stelle in dieser Ausgabe berichtet.

Wie man sieht, konnte sich diese Show sehen lassen. Man sollte allerdings nicht vergessen, daß eine „allumfassende" Messe der Markt-Neuheiten sicherlich dazu beitragen könnte, daß Good ol' Germany zeigt, daß wir's den Amis, den Franzosen und den Briten gleichtun können. Starre Strukturen verhindern dies (noch). Doch: Schwerwiegende Probleme verlangen nach harten Entscheidungen. Bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Nichts ist unmöglich, denn man arbeitet daran! ■

HANS-JOACHIM AMANN

● Strahlenstreß ●



FOUNTAIN OF DREAMS

System: PC (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Amerika ist zerbombt, Florida eine strahlenverseuchte Insel. Die Einwohner kämpfen verzweifelt gegen fortschreitende Mutationen. Nur der sagenumwobene FOUNTAIN OF DREAMS, der Brunnen mit Heilwasser, soll alle Veränderungen rückgängig machen können. Ihr zieht zu viert – mit kleinem Bruder und Freunden – los, um das Rätsel zu lüften und normales, menschliches Leben wieder zu ermöglichen.



ELECTRONIC ARTS schwimmt weiter auf der postapokalyptischen Welle. Das Spiel mit dem Flamingo (allgegenwärtiges Logo und potentielles T-Shirt-Motiv, wie wär's, EA?) nimmt wieder den Kampf um den Fortbestand der Menschheit auf.

Durch eine Mauer von der Außenwelt isoliert, haben sich in Miami und Umland rivalisierende Gruppen gebildet. Obeah-Voodookult, Bahia Mafia, „Schwuppes"-Familie De Soto und die brutalen Beachcombers bekämpfen einander bis aufs Messer. Die von allen gehaßte Polizei scheint auch keine weiße Weste zu haben. Inmitten dieser Fehden müßt Ihr Stück für Stück die nötigen Informationen zusammenklauben, Euch mutierter Lebewesen erwehren und diverse, eingangs zu bestimmende Fähigkeiten einsetzen.

Feine Waffen und Ausrüstung verlängern das Leben ebenso wie der (teure) städtische Modearzt.

Die Ähnlichkeit zu *Bad Blood* ist unverkennbar. Ihr seht Land und Leute etwas grob aus der Vogelperspektive. Bei Unterhaltungen und Kämpfen wird auf gut gezeichnete und animierte Porträts umgeschaltet. Der Ton ist spärlich, das Kampfrundensystem einfach und die Charaktere leicht zu steuern. Man schreibt sich die Finger wund und der Lösung näher, kämpft sich zu höheren Levels durch und freut sich der einfachen Handhabung. Die Traumquelle ist ideal zum Entspannen zwischen all den komplexen *Ultimas* und Flugsimulatoren. Anfängern sei sie ans Herz gelegt – schön, daß EA sie nicht vergessen hat! ■

Eva Hoogh

Grafik	**6**
Steuerung	**11**
Handlung	**7**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**8**

James Bond für jedermann



COVERT ACTION

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** MicroProse, Tetbury, England, **Muster von:** MicroProse, England.

Die Überschrift sagt eigentlich schon alles, es geht bei COVERT ACTION, einem neuen Knüller aus dem Hause MICROPROSE darum, in Gestalt eines Geheimagenten die Welt vor größerem Schaden zu bewahren. Aber bei diesem Game ist die Aufgabe nicht darauf beschränkt, Leute zu vernehmen oder in irgendwelchen Gebäuden rumzuschleichen, sondern es werden einige Fähigkeiten mehr von dem Spieler verlangt. Das bedeutet, daß außer den adventuretypischen Tätigkeiten auch noch Actionsequenzen in das Spiel integriert sind. Nahkampf, heiße Verfolgungsjagden mit dem Auto in der Innenstadt, Entschlüsseln geheimer Botschaften oder das Anzapfen von Telefonen, alles das gehört zum Arbeitsalltag eines Geheimagenten, also auch zu diesem Spiel. Zur Erfüllung seines Auftrages muß der Geheimagent in diesen Fähigkeiten sehr bewandert sein. Kein Problem, denn im Trainingsmodus kann man sich diese Fähigkeiten aneignen, was sich auch empfiehlt, denn sonst hat man hinterher im Einsatz das Nachsehen.

Sehr gut ist auch, daß man bei diesem Game den Schwierigkeitsgrad einstellen kann. So ist einem auch ein Erfolgserlebnis vergönnt, wenn man sich noch nicht so gut in das Agentendasein eingelebt hat. Einbrüche werden im Nahkampfmodus durchgeführt, hierzu stehen einem Waffen, Wanzen, Fotoapparat und dergleichen mehr zur Verfügung. Muß man einen seiner Verdächtigen über längere Zeit im Auge behalten, ist eine Verfolgungsjagd durch die Stadt unausweichlich. Mir persönlich gefiel diese Actionsequenz am wenigsten. Viel besser fand ich die Optionen Telefon anzapfen und Botschaften entschlüsseln. Da kommt wirklich Freude auf, es sei denn, man löst beim Anzapfen Alarm aus. Das Botschaftenentschlüsseln hat allerdings einen Haken… die Botschaften sind in Englisch abgefaßt. Ohne

»COVERT ACTION – eine knackige Kombination aus Action, Tüfteln und Taktieren!«



Kenntnisse der englischen Sprache wird einem dieses Spiel nicht zur Freude gereichen. Die Grafik des Spiels bleibt eindeutig hinter der hervorragend angelegten Story zurück, ebenso der Sound. Aber das tut der Spielfreude keinen Abbruch. Für alle „Möchte-gern-James-Bonds" und Freunde von komplizierten Rätseln ein absolutes Muß. ■

Dirk Fuchser

Wertung	
Grafik	8
Parser/Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	9

Computer-Karriere



JONES IN THE FAST LANE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Berkamen-Rünthe.

Bei diesem Spiel geht es darum, Karriere zu machen, und zwar alleine oder gegen den Computer oder mit bis zu vier verschiedenen Mitspielern. Es handelt sich also mehr oder weniger um ein Gesellschaftsspiel auf dem Rechner. Seine ganz persönlichen Karriereziele darf sich jeder selbst stecken, wie im richtigen Leben, sei es nun Glück, Geld, Bildung oder einfach nur Karriere. Es sind auch alle möglichen Kombinationen aus diesen Zielen erlaubt, ganz nach dem persönlichen Geschmack des jeweiligen Spielers. Am Anfang steht man mit 200 Dollar, ohne Bildung und ohne Job da. Am besten geht man zuerst aufs Arbeitsamt, wo man jedoch nur Hiwi-jobs bekommt, aber es hilft ja alles nichts, denn auch die Bruchbude, die man zu Anfang bewohnt will bezahlt sein. Reihum muß sich dann jeder Spieler einen Job suchen, Essen kaufen, Miete zahlen und so weiter. Es empfiehlt sich dabei nicht die Bildung zu vernachlässigen, denn wer gebildet, ist kann sich auf dem Arbeitsamt nach einem besseren Job umsehen, wobei natürlich mehr Kohle reinkommt. Jeder Spieler hat pro Runde nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, die er nach seinem Gusto einteilen kann. Man muß also bei jedem Spielzug entscheiden, ob man seine Zeit komplett der Arbeit widmen will, sich erholen, einkaufen oder etwas für seine Bildung tun möchte. Gute Planung vor dem eigentlichen Spielzug ist von Nöten, denn auch während man sich auf dem Weg von z.B. der Arbeit zur Uni befindet, – läuft die Zeit. Die Zeit bezieht sich übrigens immer auf die Woche, was man am Wochenende unternommen hat, bekommt man immer vor seinem Spielzug mitgeteilt und auch die Kosten, die diese Unternehmungen verursacht haben, werden dann zum Abzug gebracht. Hat man dann sein „Leben" in geordnete Bahnen gebracht, darf man sich auch ab und zu mal ein Vergnügen leisten, sei es der Kauf eines Videorecorders oder der Besuch eines Konzertes. Solche kleinen Belohnungen wirken sich positiv auf das Gücks-konto aus. Sind erst alle Widrigkeiten des Lebens gemeistert, ist man erst Generalmanager und hat auch Geld auf der Bank angelegt, ist die Meldung „You are the winner" nicht mehr weit entfernt. Bei meinen ersten Versuchen mußte ich ohne Job, Geld und Essen mein Leben fristen, bis sich eine Tante von mir erbarmte und mir ein paar Dollars zukommen ließ, die ich in Kleidung umsetzte, da ich sonst keinen Job bekommen hätte. Schade, daß ich während des Testens alleine spielen mußte, denn mit mehreren Leuten erhöht sich der Spielspaß bestimmt gewaltig.



Vom Yuppie zum Herzinfarkt

Ein paar Worte zum technischen Bereich noch: Die Grafik ist ganz ordentlich, aber nicht überragend, der Sound erschöpft sich in diversen Pieptönen, was aber daranliegt, daß ich auf einem PC ohne Soundchip gespielt habe. Mit Soundchip liegt da sicher noch einiges drin. Die Anleitung ist knapp, aber völlig ausreichend, außerdem steht jedem Spieler noch eine Art „Merkblatt" zur Verfügung, das eigentlich schon ausreicht, um das Spiel zu verstehen. Die Spielstrategie entwickelt sich während des Spiels sowieso von alleine. Im Lieferumfang sind sowohl 3 1/2 als auch 5 1/4 Zoll Disketten enthalten, so daß jeder Computer gefüttert werden kann. Leute, die wie ich nicht gerne verlieren, sei ans Herz gelegt, daß, wenn sie alleine spielen, sie den Computergegner am Besten nicht mitspielen lassen. Er hat mich jedenfalls immer besiegt.

Zusammenfassend – ein Gesellschaftsspiel, das sicherlich so manche vergnügliche Stunde bereiten kann. ■

Dirk Fuchser



Grafik	8
Sound	8
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Heimat für Millionen



LIGHTSPEED

System: PC (512 KByte, für VGA 640 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 110, **Hersteller:** Micropro-se, **Muster von:** Hersteller.

Der Erde geht es schlecht. Genauer gesagt: Sie liegt im Sterben. Unser blauer Planet ist von Kernschmelze, Verschmutzung, Klimawechsel und Artenschwund so gezeichnet, daß die Menschen auswandern müssen. An Bord Eures *Conestoga*-Raumschiffs sitzen 10 Millionen Erdenbürger, die auf einen Neuanfang hoffen. In MICROPROSES LIGHTSPEED nehmt Ihr die Geschicke der Menschheit und das Ruder des Raumschiffs in die Hand.

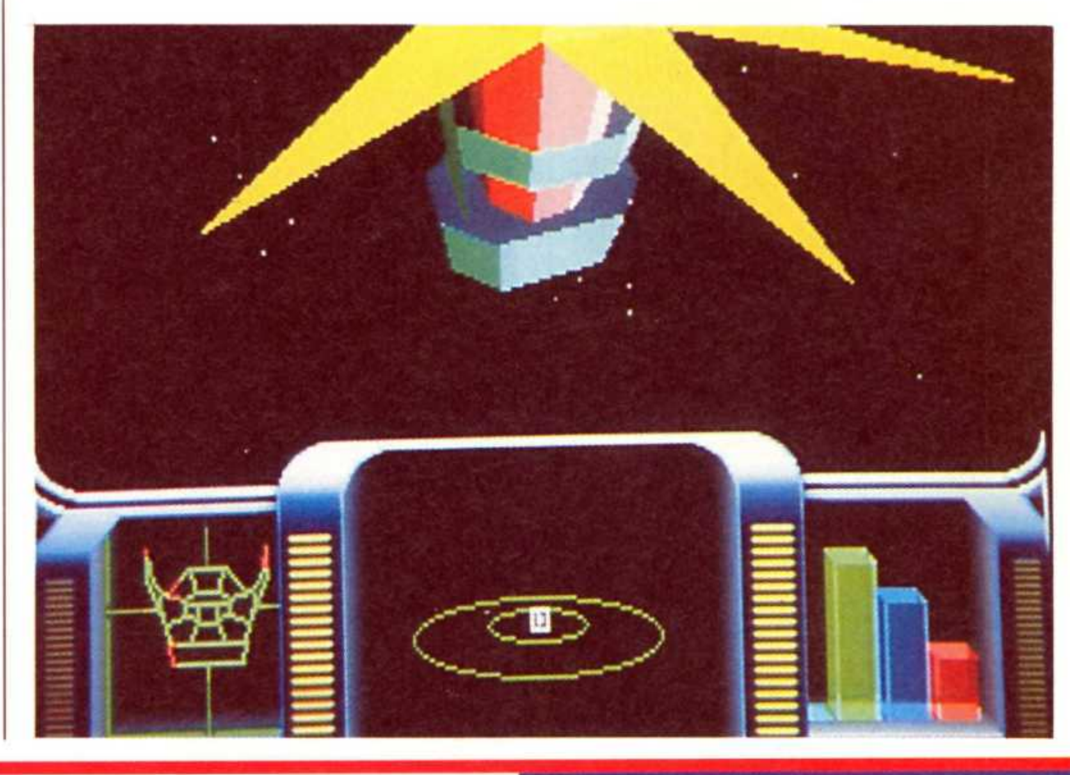
Ihr müßt einen ganzen Sternenhaufen nach möglichem Lebensraum absuchen. Dagegen stehen aber nicht nur die zahllosen unwirtlichen, wenn auch ausbeutbaren Planeten, sondern auch mehrere Alienrassen und Allianzen. Etliche Raumkämpfe à la *Elite* würzen die geradlinigen Hyperraumflüge. Wenn nichts mehr hilft, müßt Ihr das Mutterschiff im kleinen Kampfgleiter verlassen. Der ist zwar wendiger, läßt aber die Passagiere „nebenan" ungeschützt.

Auf der Sternenkarte erfahrt Ihr, wieviel Treibstoff ein Erkundungsflug verbraucht. Mit etwas Glück trefft Ihr in fremden Systemen auf handelswillige Aliens, die Euch Benzin etwa gegen Disketten verkaufen. Am sichersten ist jedoch der Rückflug zur Heimatbasis, wo das Schiff repariert und aufgetankt wird. Nach Besuch eines Sonnensystems gilt es als offiziell entdeckt und wird auf der Karte je nach Eigenschaft farblich markiert.

Erkundungen und Austausch mit Fremdrassen geschehen durch ferngelenkte (Übersetzer-)Sonden. Die Rassen stehen in recht komplizierten Beziehungen zueinander und registrieren Eure Handlungen genau.

Lightspeed ist eine Art abgespecktes *Hard Nova*. Grafik, Anleitung und Handhabung überzeugen. Solide Adventurekost für Anfänger mit einem Schuß Action und Strategie – da kann man nichts falsch machen. Profis sollten angesichts des deftigen Preises erst einmal probespielen. ■ *Eva Hoogh*

Grafik . (EGA/VGA)	7/8
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9





TUNNELS & TROLLS

System: PC (640 KByte, CGA/EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** New World Computing, Kalifornien, **Muster von:** US Gold, Birmingham und Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Desktop im Drachenland

Unruhe herrscht im Drachenland. Finstere Gestalten treiben sich herum, selbst in den Städten werden harmlose Reisende angegriffen. Es scheint, als nehme die rätselhafte Lerotra'hh, Herrscherin der Monster, den Friedensvertrag zwischen ihnen und den Menschenvölkern nicht mehr ernst. Vierhundert Jahre lang währte der ungeliebte Friede, doch nun flammt überall Streit auf. Zauberer Khazan muß aus seinem Exil befreit und dem Spuk ein Ende bereitet werden.

So weit, so gut. Doch beim ersten Spiel reibt sich der Rollenspielfan verwundert die Augen: New World Computing präsentiert seine Tunnels & Trolls wie ein Desktop-Programm. Jene sterile Benutzeroberfläche soll uns in eine Fantasywelt entführen?

Tatsächlich wirken die trockenen, per Maus oder Tasten aufrufbaren Fenster befremdlich. Kein schmückendes Rankenwerk, keine Schwerter, Rosen oder wildromantischen Portraits: Der User soll bloß nicht merken, daß er sich in einem der umfang- und begegnungsreichsten Rollenspiele für den PC befindet.

Wie die Präsentation (das Wort „Grafik" kommt einem hier schwer über die Lippen), ist auch die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Was flott von der Maus geht, ist per Tasten schlicht unlogisch. Warum z.B. „equip"t man einen Gegenstand mit „V", spricht Verkäufer mit „0" an (nicht, wie auf der Anleitung vermerkt, mit„O") und sieht seine Fremdsprachen mit „Y"?? Hat sich Tunnelgräber *Jon van Caneghem*, of *Might & Magic* and *King's Bounty* fame, von seinem japanischen Programmierteam beeinflussen lassen? Auch Europa-Importeur *US Gold* stand vor einem Rätsel.

Wie steht es aber mit dem Spiel? Romanhaft, wie man es vom Autor gewohnt ist, führt das Handbuch uns ins Drachenland und seine Bräuche ein. Wir sind auf der noch relativ friedlichen Insel Phoron. Bis zu vier Charaktere können von der Stadt Gull aus aufbrechen. In diversen Gilden und Tavernen warten immer wieder neue Nachrichten, Hinweise und Abenteuerlustige. Doch Vorsicht: Jemand, den Ihr „ausgemustert" habt, wird nicht mehr zur Verfügung stehen. Manche Gilden stehen nur Angehörigen ihrer Zunft (Diebe, Zauberer) offen. Man findet seine Mitstreiter dann an anderer Stelle wieder.

Wie bei *Might & Magic*, stößt man schon in der großen, dungeonbehafteten Anfangsstadt auf Rätsel, die sich nicht gleich lösen lassen. Etliche Begegnungen müssen auf später verschoben werden. Die 3-D-Sicht ist der Vogelperspektive gewichen – *Ultima*-Freunde wird's freuen. Auch Kämpfe bestreitet und sieht man von oben, auf vergrößerter Landschaft. Die ist allerdings riesig geworden. Das Drachenland umfaßt 24 Gegenden mit je 16 x 16 Feldern, zahlreichen Inseln, Städten, Verliesen und einem Schloß. Tückische Fallen, brennende Wüste und unberechenbares Bergland bringen den klügsten Kämpfer zu Fall – von den fünf speicherbaren Spielständen wird man dankbar Gebrauch machen.



„Epische Fantasy, nüchtern verpackt!

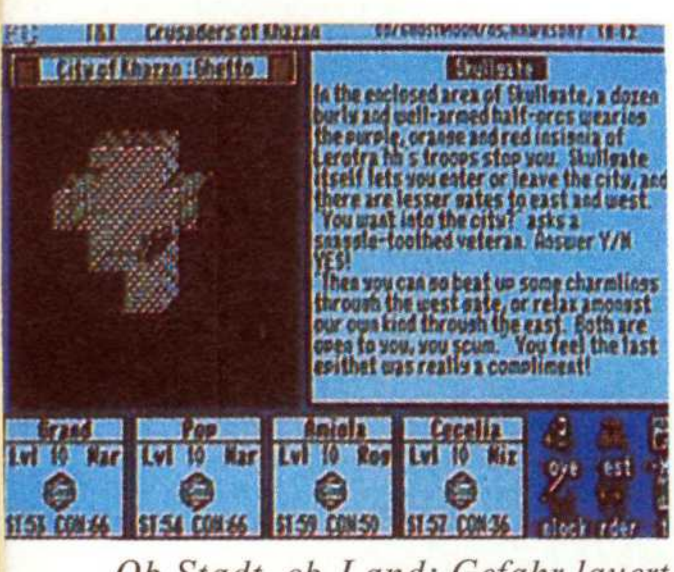
Ein rechter Held muß Kosmopolit sein. Gegen „bescheidene" Bezahlung kann und sollte man diverse Sprachen lernen. Auch manche Zaubersprüche können gekauft, andere gefunden werden. Bei Levelerhöhungen kann man eine zu verbessernde Eigenschaft wählen, wächst also ähnlich langsam wie bei *Dragon Wars*. Tunnels & Trolls weicht in vielen Details vom üblichen Rollenspiel ab – vor allem aber durch seine unerhörte Komplexität.

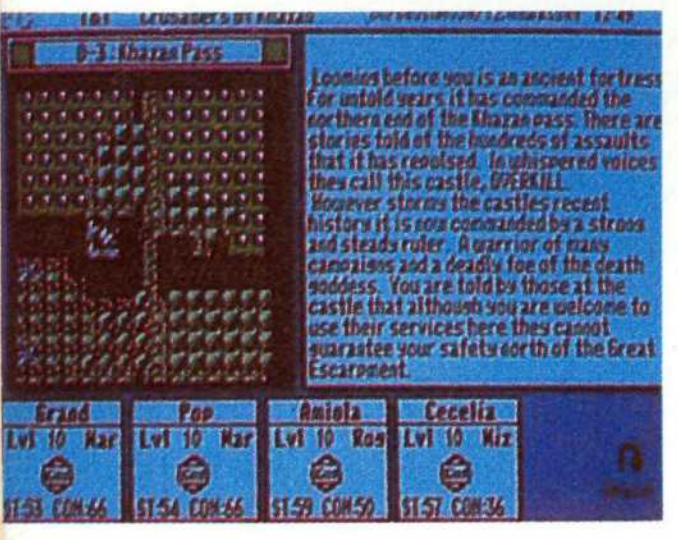
„T&T" ist mit Sicherheit kein Anfängerspiel – zu gewöhnungsbedürftig sind Handhabung und Aufmachung, zu literarisch die langen englischen Texte. Wer sich aber die Mühe macht, sich einliest und -spielt, wird vom Rechner nicht mehr loszureißen sein. Der sprichwörtlich endlose Spielspaß leidet nicht einmal unter der nüchternen Aufmachung!

Amiga- und Atari-Besitzer werden sich noch gut ein halbes Jahr gedulden müssen – die Umsetzungen wurden gerade begonnen. Dafür werden sie wahrscheinlich gleich mit deutscher Anleitung geliefert. Für ganz Verzweifelte erscheint demnächst auch ein ausführliches Clue Book in gewohnt schöner Aufmachung! ■

Eva Hoogh

Grafik	**7**
Steuerung	**6**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**10**





Ob Stadt, ob Land: Gefahr lauert überall. *Fotos (2): PC*

Pure Psychedelik



ALPHA WAVES

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Auf der Suche nach ungewöhnlichen Tüftelspielen zum Entspannen ist INFOGRAMES in der Medizin fündig geworden: ALPHA WAVES, Alphawellen, sind eine von vier Wellenarten, die von Gehirntätigkeit zeugen. Sie treten bei ruhiger Entspannung mit geschlossenen Augen hervor. Im Schlaf oder aber bei konzentrierter Denkarbeit (also der ASM-Lektüre ...) werden sie blokkiert. Die „Wellen" als Entspannungsspiel? New Age, subjektives Empfinden und „Virtual Reality" sind gefragt, also recherchierte man gründlich und kam auf zwei einfache Spielprinzipien. Im „meditativen„ Modus läßt man Farbanordnungen und insgesamt 13 stimmungsvolle Melodien nach Belieben auf den Spieler wirken. Ohne EEG (Gehirnstrommessung) freilich ist die objektive Wirkung nicht nachweisbar. Doch bescheinigen wir großzügig einen „Behaglichkeitseffekt" - selbst, wenn die optischen Reize die vollständige Entspannung sicher verhindern.

Wer nun aber langsam zu fragen beginnt, warum um alles in der Welt Alpha Waves den Actionspielen zugeordnet wird, der spitze jetzt die Ohren. Der eigentliche Spielmodus bietet 256 völlig unterschiedlich gestaltete Säle, die es zu durchmessen gilt. Ein wenig *Tower of Babel*, ein wenig *Castle Master*, sind die einzeln benannten Räume



»Geometrischer Psycho-Trip ohne Reue«

mit Plattformanordnungen, später auch hinderlichen „Gremlins„, versehen. Innerhalb bestimmter Frist müßt Ihr Eure abstrakte 3D-Figur bis zum Ausgang lenken und bis zu 10 000 Punkten sammeln. Die so einfach aussehende, doch knifflige (Joystick- oder Tasten-)Steuerung des drehbaren, von Boden und Plattformen abfedernden Körpers wird in einem Demo genau erklärt. Zudem könnt Ihr den Blickwinkel fast beliebig verändern und den Saal sogar von Eurer Figur aus betrachten. Besonders die Froschperspektive hat es in sich – Schwindelgefühle nicht ausgeschlossen!

Ihr könnt aus fünf Sprachen wählen, Euren Spielfortschritt speichern, pausieren und zu zweit reisen. Der geteilte Bildschirm ist allerdings Augenpulver! Im zweckmäßigen Handbuch ist ein Raster, in den Ihr zur Orientierung die Räume samt Ausgang eintragen könnt. Auch unter EGA schön, hypnotisch und nicht einfach, ist Alpha Waves jedem PC-Besitzer wärmstens ans Herz zu legen. Amiga- und ST-Freunde können sich schon auf den Wellenritt durchs Ich freuen!. *Eva Hoogh* ■



Grafik:	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Arabische Nächte



QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

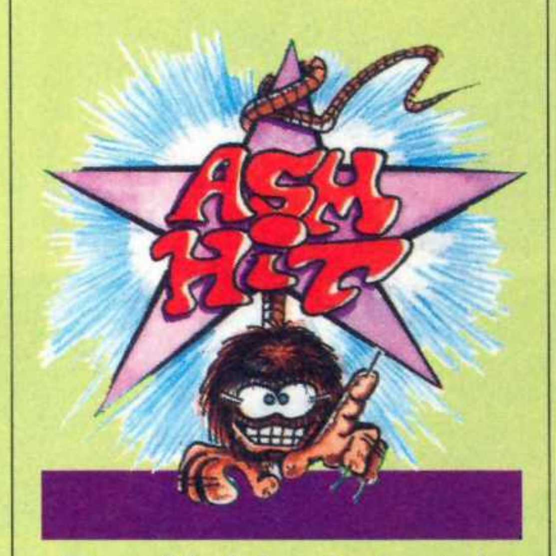
System: PC mit 640 KByte, **empf.VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Von allen SIERRA-Fans sehnsüchtig erwartet, ist TRIAL BY FIRE nun endlich für den PC erhältlich. *Lori* und *Corey Cole* haben sich für den zweiten Teil des auf vier Folgen ausgelegten Heldenepos Vieles einfallen lassen. Doch der Reihe nach.

Wer sich an das zauberhafte *Hero's Quest I: So You Want To Be A Hero* erinnert, ist zunächst befremdet, wurde die Saga doch rückwirkend in QUEST FOR GLORY umbenannt. Schade, so wird die Verwandtschaft zu den KING's und *Space Quest*-Reihen nicht mehr deutlich. Auch die Verpackung scheint etwas liebloser geraten zu sein. Umso mehr freut man sich über die gewohnt gründliche Anleitung und das vor Alliterationen und Reimen wieder nur so strotzende Abenteurer-Handbuch. Eine Zeichnung mit Karte ist den Disketten beigefügt.

Ein hübsches Intro führt in die Handlung ein. Als frischgebackener Held von Spielburg fliegt Ihr mit Euren Freunden Abdulla und den Kattas in deren arabische Heimat Shapeir. Es gibt tausendundein Wunder zu bestaunen – bunte Basare, geheimnisvolle Gassen und stolze Djinns. Vor den Toren der Stadt aber lauert die glühendheiße Wüste mit ihren Gefahren. Wer sich nicht mit Wasserflasche und Kompaß ausrüstet, sich einen Reitsaurier besorgt oder einer Karawane anschließt, wird bald als bleichendes Gebein die Wanderer mahnen.

Im kleinen Sultanat Shapeir ist man unruhig. Einst blühten die von Wüste und Bergen umgebenen Zwillingsstädte Shapeir und Raseir. Shapeir, Hauptstadt und Sultanssitz, lebt in Glück und Wohlstand. Doch in Raseir macht sich Böses breit. Der freundliche, wenn auch etwas feige Emir ist spurlos verschwunden, zusehends werden Unholde gesichtet. Haben die nahegelegenen Ruinen der Verbotenen Stadt damit zu tun? Dort steht die drohende Statue Iblis', eines mächtigen Geistes, der vor tausend Jahren fast die Weltherrschaft errungen und die Menschheit versklavt hätte. Wirft er wieder lange Schatten? – Stück für Stück müßt Ihr Euch an das Rätsel herantasten, um Raseir zu seinem wahren Selbst und dem Sultanat zum Frieden zu verhelfen.



»Der Held wird nicht müde!«

Ihr könnt Euren Recken aus Teil I übernehmen, oder aber einen neuen Zauberer, Dieb oder Kämpfer erschaffen. Je nach Beruf lassen sich bestimmten Fähigkeiten Punkte zuordnen. Die bewährte Mischung aus Rollenspiel-, Adventure- und Actionelementen wurde von den Autoren verfeinert. Es gibt drei neue Zaubersprüche und zwei neue Fähigkeiten (Kommunikation – sich verständlich ausdrücken zu können und Honour – rechtschaffenes Verhalten gegenüber Ehrenleuten wird mit Punkten belohnt). Kämpfe sieht man jetzt von schräg oben und die Dauer der (Nacht)Ruhe in der Katta-Herberge läßt sich einstellen.

Geblieben sind die bequeme Maus-/Tastensteuerung, die Möglichkeit, Spielstände auf Disketten zu speichern und das Erfahrungssystem. Durch das Üben verschiedener Fähigkeiten und Eigenschaften verbessert man sie und gewinnt unabhängig von den erreichten Rätselpunkten (insgesamt 500) Erfahrung. Mit der lebt es sich dann natürlich leichter.

Fragen kostet (fast) nichts, und so sammelt Ihr fleißig Informationen und Hinweise. Gleich zu Beginn solltet Ihr den Geldwechsler (auf)suchen, damit Ihr kräftig handeln könnt. Ohne eine Karte z.B. verläuft man sich prompt im Gassengewirr Shapeirs, und ein standesgemäßes Reittier will auch bezahlt sein. Mehr oder weniger verborgen liegen die drei Berufsgilden, doch natürlich ist die allgemein zugängliche Abenteurergilde ein näherer Anlaufpunkt. Auch auf dem Basar, beim Zauberbrunnen, dem Astrologen und der Magierin sollte man sich gründlich umsehen und -hören.

Leider erlaubt der Rechenaufwand nur noch Turbo-Teppichen die magische Reise nach Shapeir: Wer weniger als 640 KByte Platz auf der Matte hat, muß in Spielburg bleiben. Wer aber Platz nimmt, vermißt die VGA-Ausnutzung. Soundkarten sind, wie immer, willkommen – die arabischen Klänge lohnen sich wirklich! Trial bei Fire hat seine Feuerprobe mit fliegenden Teppichen, äh, Fahnen, bestanden. Freuen wir uns auf Teil III: *Shadows of Darkness*! ■

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Steuerung	**9**
Handlung :	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



SIERRA – weiterhin ein Hitproduzent

Klein und fein



IVAN 'IRONMAN' STEWARTS SUPER OFF ROAD

System: Amiga, ST, PC, C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis:** zwischen 50 und 80 Mark, **Hersteller:** Virgin Mastertronic, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Schuster-Elektronic, 4620 Castrop-Rauxel.

Niedlich sehen sie aus und rasant flitzen sie durch die Gegend: die kleinen Flitzer im VIRGIN MASTERTRONIC-Game IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD, das sich im guten, alten *Super Sprint*-Stil präsentiert. Ähnlichkeiten mit diesem Game sind wahrscheinlich „rein zufällig".

Wie am gleichnamigen Automaten sind auch bei der Computerumsetzung von Super Off Road acht verschiedene Strecken vorhanden, die jeweils im und gegen den Uhrzeigersinn durchfahren werden müssen. Dabei muß man das Ziel als erster durchfahren, denn ist ein Computerspieler schneller, ist das Spiel vorbei oder eines von zwei Credits muß verbraten werden. An jedem Rennen nehmen vier Fahrer teil, von denen maximal drei von menschlichen Teilnehmern gesteuert werden können. Ein Rennen dauert über vier Runden, während denen die kleinen Wägelchen ganz schön durch die Gegend gerüttelt werden. Die Strecken sind nämlich nur so gespickt mit Schlaglöchern, Sprungschanzen und dergleichen mehr. Aber auch allgemeinnützige Dinge wie Geldsäcke und Nitros, die dem Wagen einen kurzfristigen Superboost verleihen, befinden sich auf den Kursen. Mit dem aufgesammelten Geld können Extras gekauft werden, die beispielsweise die Beschleunigung erhöhen oder die Straßenlage verbessern.

Auf sämtlichen Systemen macht Super Off Road einen Heidenspaß, wenngleich die Animation der C-64 Autos etwas zu wünschen übrig läßt. Ansonsten sind alle Versionen sehr gut gelungen und gut spielbar. Ein Manko ist allerdings, daß nur die PC-Version Highscores abspeichert. Für mich ist Super Sprint immer noch ungeschlagen, wenngleich Super Off Road nahe an den Klassiker herankommt. Trotzdem ist dieses Game ein fesselndes Rennspielchen, das durchaus zu gefallen weiß. ■

Hans-Joachim Amann

Amiga/ST/PC/C-64	
Grafik/Animation	9/9/9/8
Sound	8/8/6/8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



C&C Computers and Communications

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC“ genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2. NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.



Propeller und Paukerschreck ● ● ● ● ● ●

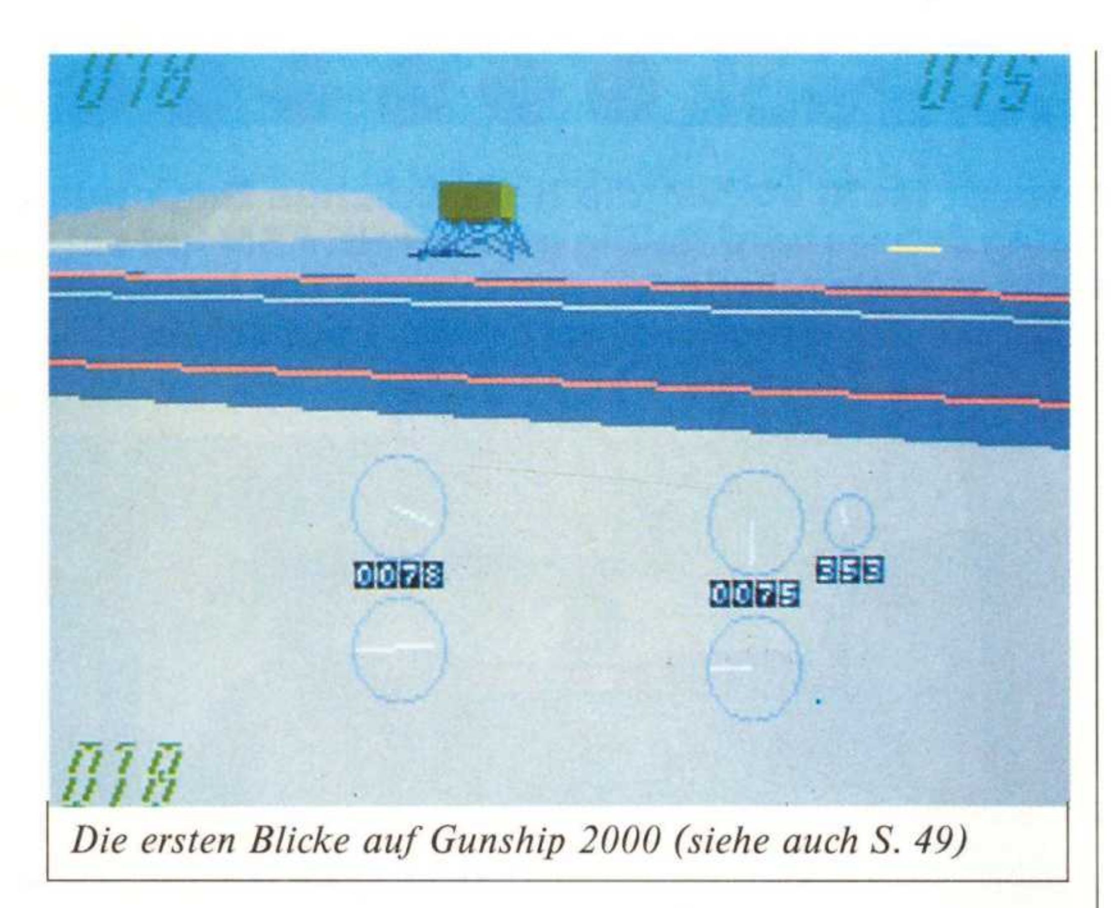
Während das Weihnachtsgeschäft noch auf Hochtouren läuft, stehen die Hexenküchen Englands und Amerikas nicht leer. An den Rennern des nächsten Jahres wird fleißig gebrutzelt. ASM hat seine Spione vor Ort geschickt und in deutlich benebeltem Zustand wieder empfangen. Die leckeren Dämpfe und Kostproben aus dem Hexenkessel wollen wir Euch nicht vorenthalten. Legt schon einmal Eure Servietten bereit . . .

Eigentlich noch streng geheim, doch wir ließen uns nicht abschütteln (he, he!): MICROPROSE tüftelt an GUNSHIP 2000! War der Riesenerfolg des '87er *Gunship* kürzlich vom Erfolg des *LHX Attack Chopper* von Konkurrent *Electronic Arts* überschattet worden, folgt nun die „Rache“. Nicht einen, nicht zwei, nein, fünf Hubschrauber bringen Euch durch Luftraum und 3-D-Landschaft! Über zehn Mannjahre Entwicklungszeit stecken bislang drin, und die Heli-Hatz ist noch nicht fertig. Spieldesigner Jim Day berichtet stolz von der schnellen, detaillierten „Topographischen 3-D“-Grafik, die nur noch ab 286-PCs aufwärts oder 68000er-Maschinen laufen. Magere Zeiten ziehen auch hier für EGA-XT-Besitzer heran . . . Die 8-Bit-Versionen rücken leider ins Reich der Träume. „Aufgerüstete“ Piloten werden indes ihre helle Freude an den verschiedenen Blickwinkeln und taktischen Feinheiten haben.

Einzelkämpfer können natürlich auch mit *einem* Heli zur Hochform auflaufen. Für Microprose öffnete die US Air Force ihre Geheimarchive, auch Waffenhersteller ließen sich nicht lumpen. Ergebnis: Ein Digi-Arsenal vom Feinsten. Praktisch jede heute erhältliche Bewaffnung läßt sich in Eure Kampfschrauber einbauen.



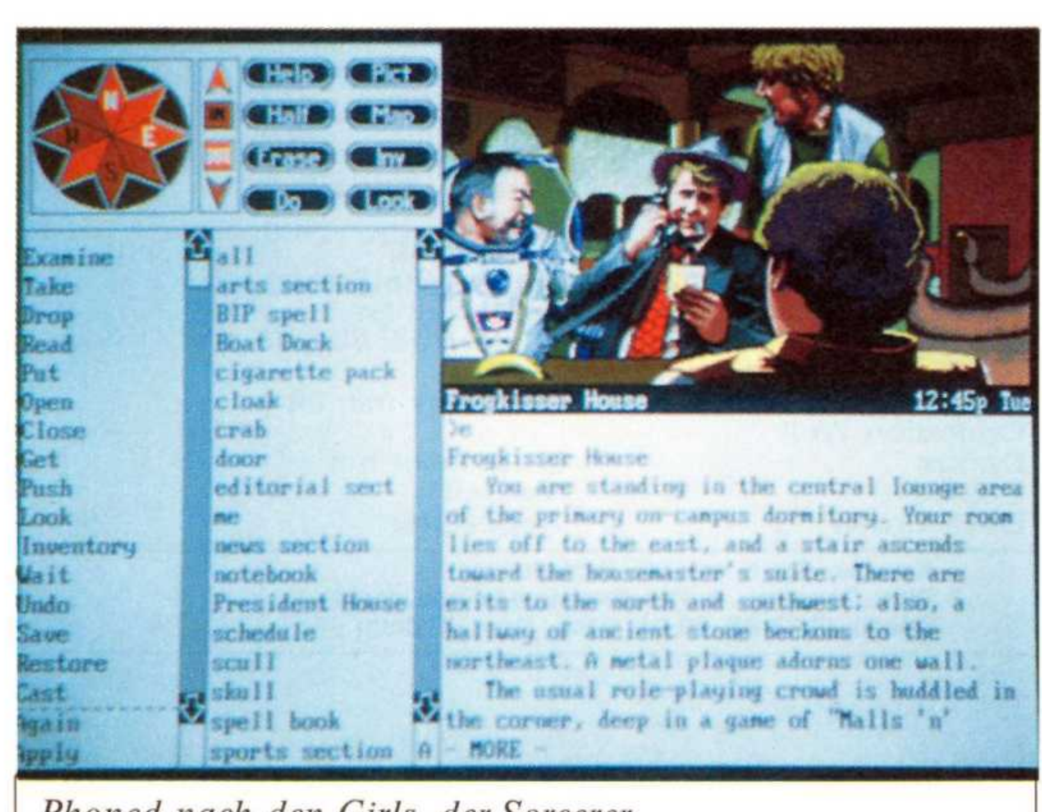
Europa und die Golfregion sind als „Kampfbühnen“ eingeplant, Südamerika soll folgen. Gunship 2000 ist die erste voll Data-Disk-kompatible Simulation von Microprose, auf daß uns die Missionen nicht ausgehen. (Hoffen wir, daß der Spielspaß nicht wie beim friedlicheren Golf-Spiel mit dem 27. Aufguß versickert!) Der nächste ASM-Besuch folgt auf dem Fuße; Klar, daß wir Euch in Sachen Rotorblättern auf dem Laufenden halten!


Die ersten Blicke auf Gunship 2000 (siehe auch S. 49)

Wer einen VGA-AT besitzt und nicht auf das Meisterwerk warten will, kann ab sofort in seiner Cobra Mk. III Platz nehmen: MICROPROSE hat den genialen Weltraumklassiker *Elite* überarbeitet. In voller Farbenpracht, mit verändertem Cockpit und drei neuen Missionen könnt Ihr auf Thargoidenjagd gehen. ELITE PLUS müßte ab sofort im Handel sein.

Weint Ihr auch den seligen Zeiten nach, da Ihr ins Great Undergound Empire (G.U.E.), auf das Vogonen-Raumschiff oder nach Phobos entführt wurdet? Dann könnt Ihr jetzt vielleicht Eure INFOCOM-Sammlung komplettieren: VIRGIN GAMES hat die Rechte an ZORK, WISHBRINGER, PLANETFALL, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS und THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY erworben. In kompakter Plastikpackung und ohne die berühmten „Goodies" (verrückte Beilagen), aber mit 100% Spielspaß warten die Klassiker auf Euch. Für rund 30 Mark könnt Ihr Euch und anderen PC- und AMIGA-Besitzern eine Freude machen. Bei ensprechender Resonanz plant Virgin den Ankauf weiterer Titel, also laßt uns nicht hängen!!

. . . Leather Goddesses? Hitchhiker's? *Steve Meretsky?* Wo der Ex-Infocomler zulangt, bleibt kein Auge trocken. Für LEGEND und damit Microprose bastelt er am haarsträubenden Adventure SORCERORS GET ALL THE GIRLS (Arbeitstitel war *Sorceror's University*). In neuen Bahnen muß der Hausherr denken, simuliert er doch in Meretsky's neuem Bubenstück Schulen, Zauberei und . . . Sex.



Phoned nach den Girls, der Sorcerer.

Seitdem Adventures nicht mehr ohne atemberaubende Grafiken und immer kompliziertere Benutzerführung auskommen, haben es die Textadventures schwer. Der User möchte nicht nur das Hirn strapazieren, sondern Auge und Ohr in einen Sinnestaumel schicken.

Wer keine Lust mehr hat, Trolle zu traktieren und Prinzessinnen zu plündern, darf sich auf das Land Peloria freuen. Tunichtgut Ernie Eaglebeak träumt vom Zaubern und der umwerfenden Lola Tigerbelly im Haus gegenüber. Eines Tages, so schwört er sich, wird er als mächtiger Magir vom College heimkehren, den „Brustvergrößerungs"-Zauber auf die süße Lola anwenden und . . . Doch bevor Ernies Tagträume Wirklichkeit werden, muß er erst einmal aufs College kommen und zahlreiche Aufgaben erfüllen.

Meretsky gibt nostalgischen Textfanatikern die Möglichkeit, ihr Englisch zu üben. Wer es vorzieht, Objekte, Verben und Präpositionen anzuklicken, kann sich seinen Bildschirm entsprechend konfigurieren. Die Präsentation muß sich wohl mit der des technisch perfekten *Wonderland* messen. Anstelle der Bilder für einzelne Orte kann man eine Landkarte aufrufen, auf der man sich Raum für Raum voranklicken kann. Objekte im Bild lassen sich direkt manipulieren. Es gibt allerdings keine Informationen, die im Text nicht enthalten sind. So können Puristen unbesorgt die Grafik ausschalten und drauflos tippen. Übrigens: Wirklich vulgäre Passagen gibt's natürlich nicht. Trotzdem sollten *Larry*-Freunde Ausschau nach unseren kommenden News halten!

ASM ließ sich nicht lumpen und die INTERTAINMENT '90 nicht unbeobachtet. Die größte Spielekonferenz vereinte alle: Programmierer, Spieldesigner, CDI-Gurus, Cyberpunks, Techno-Groupies und Interactive Cinema-Regisseure. Drei Tage lang wurde heiß debattiert und kein Aspekt der Spielewelt ausgelassen: DFÜ-Spiele, interaktive Fernsehprogramme, Rollenspiele, „virtual reality" hatten alle ihren Platz. Parallel liefen tolle Vorstellungen der neuesten Technologie. Wish you'd been there . . . Hier ein paar erstaunliche Schnipsel aus der internationalen Trickkiste!

MATTELS POWERGLOVE, der Joystick- und Phaserkiller des *NES*, war in Amerika so erfolgreich, daß er jetzt für den PC, ST und AMIGA gefertigt wird! Euch stört ein Monster? Eine kleine Bewegung aus dem Handgelenk, und der Miesling ist hin. 14 Bewegungskommandos werden ausgeführt. Entwickler *Rich Gold* verriet ASM, daß der bequeme Sitz des Fingerwärmers das größte Problem war – keine zwei Handpaare gleichen sich, doch mußte eine Paßform gefunden werden. Schließlich lieh man sich Näherinnen von Barbie-Puppen aus, und siehe da, es klappte!

Brian Moriarty skizzierte die Schwierigkeiten, die er bei seinem Grafikadventure *Loom* hatte (Trolle und Feen kennt jeder, aber wie erklärt man die großen Gilden?). Kollege *Chris Crawford* (*Balance of Power, Balance of the Planet*) dagegen referierte über die Diskrepanz zwischen wahrgenommener Welt und Grafik auf der einen und den Handhabungsmöglichkeiten der Objekte auf der anderen Seite. *John McDaid*, „Hyperfiction"-Autor, wiederum stellte sein neues Werk, UNCLE BUDDY'S FUNHOUSE, vor. Hyperfiction

organisiert Texte nach Datenbank-Prinzip mit Zugriff auf Passagen jeweils verwandten Inhalts – eine assoziative Methode.

Sie sieht aus wie die Anti-Gefahren-Brille aus dem *Hitchhiker's Guide*, die sich beim geringsten Anzeichen nahenden Unheils vollständig schwarz färbt. Tatsächlich dient die MC2-Brille dem Entspannen – nachdem man den Trennungsschock von 250 $ (rund 400 DM) überwunden hat. Gestreßte Konferenzteilnehmer breiteten sich dekorativ auf Liegen aus und ließen sich in alle (un)möglichen Gefühlszustände versetzen. Motto: „Do me a favour – plug me into an MC2". Ob eine Viertelstunde Nickerchen da nicht billiger wäre?

Wer etwas aktiver sein möchte, kann sich mit Hilfe des MANDALA-Systems auf den Monitoren bewundern. Sensoren werten die Umgebung des Users aus und übermitteln seine Bewegungen dem Spiel. – Probleme hatte *Atari*-Vater und jetziger *Commodore*-Mitstreiter NOLAN BUSHNELL mit seiner Vorführung des vielgepriesenen CDTV. Trotz starker Konkurrenz durch CD-I ist Bushnell zuversichtlich, daß sein System Zukunft habe. Doch muß Commodore bald auf den Markt gehen, will es die Entwicklungskosten ausgleichen.

CD, die Zweite: US-Firma EMPRUVE stellte der Welt erste vollständige CD-Workstation vor. Zwei schwenk- und drehbare Bildschirme, eine Festplatte, ein DV-I-CD-Laufwerk und volle PC-Kompatibilität lassen einiges erhoffen. Voll animierte Videosequenzen sind auf beiden Bildschirmen darstellbar, eingebaute Stereolautsprecher und der CD-Spieler sind Standard. Klar, daß noch ein Joystick mit abfällt – und das für läppische 2000 $ (ca. DM 3200)!



Entspannen mit Brille (oben) | Die CD-Workstation (unten)

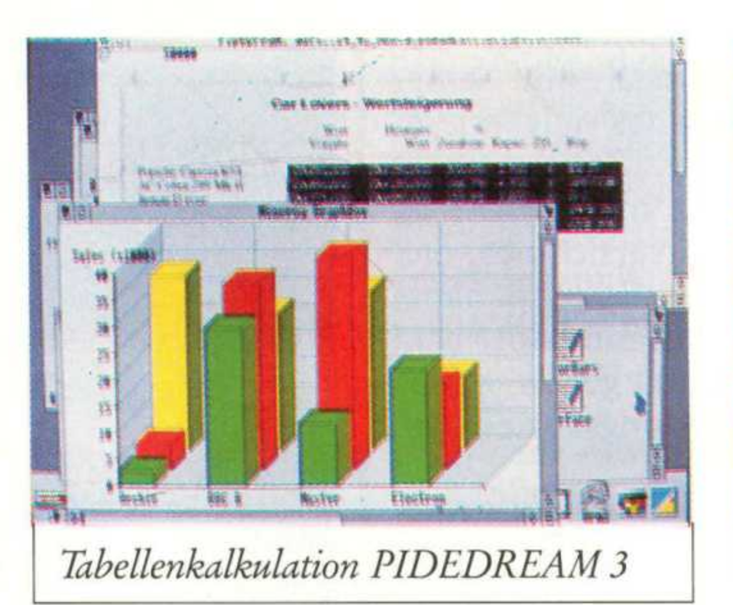


Na, klingen Euch schon die Ohren von all der Zukunftsmusik? Nicht verzagen; Ihr wißt doch: Heute ist morgen schon gestern, und ehe Ihr Euch's verseht, sind die technischen Meisterwerke in Europa selbstverständlich geworden. In diesem Sinne viel Spiel- und Vorfreude! ■

Ein Bericht von Steve Cooke und Eva Hoogh.

ARCHIE, DIE ZWEITE

Mit der Archimedes-Reihe markiert der englische Hersteller ACORN den High-End-Bereich der Computer. Mit einem reichhaltigen Hard- und Software-Angebot soll der deutsche Markt jetzt im zweiten Versuch erobert werden.



Tabellenkalkulation PIDEDREAM 3

„Apfelmännchen"



INTERDICTOR



Raytracing

DTP mit Impression

Ob mit dem Einstiegsmodell A 3000 oder dem Rechen-Kraftwerk A 540 – für jeden Geldbeutel und jeden Zweck gibt es Leistung im Überfluß. Englands High-Tech-Import umfaßt eine Preispalette von 2.200 DM bis knapp 15.000 DM. Schon Acorns Kleinster, der A 3000, kann es in den Punkten Rechengeschwindigkeit, Grafik und Sound mit (fast) jedem 386er-PC (samt VGA und AdLib) aufnehmen. Neben der Technik soll zukünftig auch der Service stimmen. Dafür sorgen drei autorisierte Distributoren sowie deutsche Handbücher und ein demnächst germanisiertes Betriebssystem. ASM überzeugte sich derweil von der Leistungsfähigkeit der Acorn-Rechner.
Schon bei den Fraktal-Berechnungen legt der Archimedes ein schier unglaubliches Tempo vor. Innerhalb kürzester Zeit zaubert er die farbenprächtigsten Apfelmännchen. Selbst tiefste Strukturen berechnet er zügig und zeichnet sie detailgenau. Eine weitere Musterdisziplin stellt das Raytracing dar, wo es ebenfalls auf möglichst hohe Rechenpower ankommt. Zusammen mit seiner hohen Grafikauflösung wirken die punktgenau errechneten Bilder wie Fotos.
Feuchte Augen bekommen alle Schriftsetzer bei **Impression II,** einem DTP-Programm, das zum Kampfpreis von 660 DM eine echte Alternative zum Apple Macintosh darstellen soll. Mit einem mächtigen Funktionspaket und der Möglichkeit, im Multitasking zu arbeiten, wird der Archimedes zur professionellen Layoutmaschine.
Die hohe Rechenleistung macht den Archimedes auch bei den Spielen zu einem Riesen. **Interdictor** markiert zur Zeit den schnellsten Flugsimulator, der den ASM-Testpiloten je unter die Pilo-



Landschaftsgenerator

tenbrille kam. An actionreichem Luftkampf wurde ebensowenig gespart wie an einer hohen Detailrate. Flugzeuge sind als Flugzeuge zu erkennen, Schiffe als echte Schiffe – und wer als Neuling die Schnellstraße überfliegt, stellt mit Erstaunen fest, daß auf den vier Spuren sogar Autos fahren ... Angeblich ist Inter- dictor II auch schon unterwegs.
Soviel zum ersten Eindruck. Ausführliche Hard- und Software-Vorstellungen folgen demnächst in ASM. Interessierte Leser holen sich bis dahin weitere Infos bei der unten angegebenen Adresse.

■ PETER BRAUN

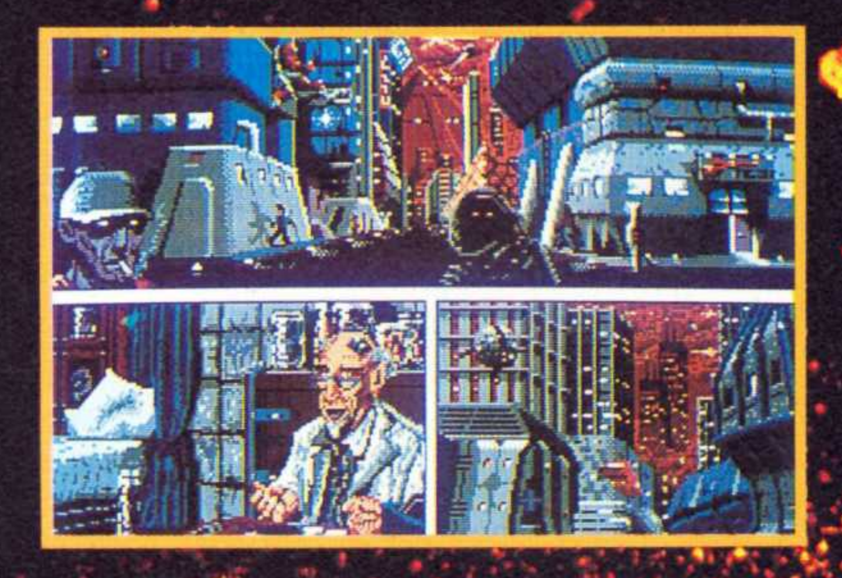
A-MAGIC
Hauserstraße 65 - CH-5200 Windisch
0041/56/423434

BAT

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.



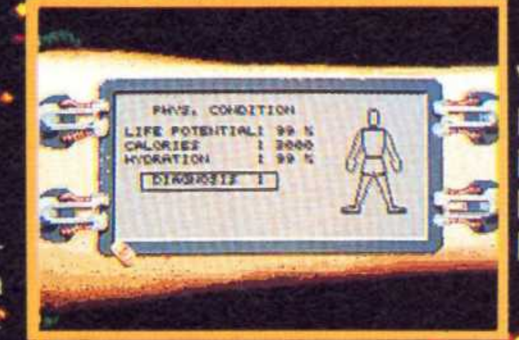


Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.



Steuern Sie den DRAG, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.

Lernen Sie mit dem BOB, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**.



VERTRIEB:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG



Erforschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristiche Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



UBI SOFT
Entertainment Software

Amis gegen Russen ...



TEAM YANKEE

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Empire Software, Oxford, England, **Muster von:** Entertainment International, London, England.

... ist zwar nicht mehr ganz zeitgemäß, aber die aktuellen politischen Ereignisse hätte Harold Coyle, Autor des Buches TEAM YANKEE, das dem gleichnamigen Spiel zugrunde liegt (aus dem Hause EMPIRE), ja nicht vorausahnen können. Es handelt sich hierbei um die Geschichte einer U.S. Army-Panzereinheit in Deutschland während der ersten Tage des dritten Weltkrieges. Bei etwas mehr an prophetischer Gabe seitens des Autors hätte diese hervorragend in Szene gesetzte Simulation vielleicht in der arabischen Wüste gespielt. Stattdessen lehnt sich das Spielszenario an die Feindbilder an, die ich selbst noch zu meiner eigenen Bundeswehrzeit vermittelt bekommen sollte. Auch die Realitätsnähe und der Ablauf des Spieles versetzen mich unversehens ein paar Jahre zurück, in die Zeit, als ich selbst noch Bordkanonen bedient habe. Wahl der Munition, Suche nach geeigneten Stellungen, Tag- und Nachtsichtgeräte, Zoomeffekte... alles wie im richtigen Leben. Sehr realistisch, wenn man von der Lautstärke absieht, ist auch der Sound beim Abfeuern der Bordwaffen. Schade, daß nicht auch Motorenlärm in die Simulation mit einbezogen worden ist (welcher Panzer bewegt sich schon geräuschlos?).

Zum Ablauf des Spieles: Der dritte Weltkrieg spielt in Deutschland (will sagen: in der ehemaligen BRD). Der Spieler findet sich in der Rolle eines Kompaniechefs wieder und hat als solcher vier Züge aus je vier Fahrzeugen zu befehligen.

Bevor man jedoch im Rang eines Gefreiten zu seiner ersten Mission startet, macht man sich anhand der sehr gut gestalteten Anleitung und des sehr gut erklärten Trainingsprogramms erst mal fit für den Ernstfall. So gerüstet läßt man sich beim Briefing die taktischen Ziele erklären, wobei auch das Artilleriefeuer zeitlich und räumlich koordiniert wird (wer gerät schon gerne in sein eigenes Sperrfeuer?). Wenn alles klar ist und auch die Artillerie Bescheid weiß, klickt man nur noch auf das entsprechende Icon, und man steht mitten in seiner ersten, echten Mission.

„Ausschwärmen", denke ich und lasse meine Panzer in verschiedenen Formationen, die man sehr gut über dafür vorgesehene Icons anwählen kann, in verschiedenen Wäldchen verschwinden. Kaum versteckt, taucht auch schon der Feind auf, der im Kartenmodus durch rote Fähnchen mit Hammer und Sichel dargestellt wird. Man kann hierbei, wie auch bei allen anderen Optionen, entweder alle vier Züge gleichzeitig auf den Schirm bringen, oder sich auf einen einzelnen konzentrieren. Ich befehlige Zug zwei und stehe am Rand eines kleinen Wäldchens, als der Thermoscanner plötzlich vier feindliche Panzer anzeigt, die übers Feld kommen. Laserentfernungsmesser ein, panzerbrechende Munition ins Rohr...-





»TEAM YANKEE – Mit Abstand die beste Panzersimulation, die ich bislang gesehen habe!«

Feuer...Treffer. Durch diesen Anfangserfolg motiviert, schieße ich auch noch die drei anderen Kameraden ab und bin schon etwas enttäuscht ob der Leichtigkeit des Panzerschießens, als die Meldung kommt, daß Zug drei gerade ein Fahrzeug verloren hat. Nach heißem Hin- und Herwogen des Schlachtenglücks gehe ich dann doch als Sieger dieser ersten Mission hervor.

Die zweite Mission gestaltet sich schon bedeutend schwieriger, und von Langeweile kann überhaupt nicht die Rede sein. Bis ich alle Missionen erfüllt habe, wobei man nach erfolgreicher Erfüllung einer Aufgabe befördert wird, wird wohl noch einige Zeit vergehen.

Jeder, der selbst schon einmal in einem solchen Kriegsgerät gesessen hat, wird wohl von der Realitätsnähe dieser Simulation beeindruckt sein, auch wenn hier und da ein paar Abstriche zugunsten der Spielbarkeit gemacht worden sind.

Taktik und Action vom Feinsten, gutgemachte Grafik, abwechslungsreiche Aufgaben, kurzum Team Yankee kann auch auf längere Sicht begeistern. ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	4
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	8



GREAT COURTS
DER AMIGA JOKER-HIT: "Tennissimulation ohne GREAT COURTS 2 ist wie Boris ohne Becker!".
HIT
2
Blue Byte
DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !
• ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
• WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
• BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
• SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
• FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT
HOTLINE - 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali
UBI SOFT
Entertainment Software

SPIEL '90 IN ESSEN

SPIEL '90 IN ESSEN



Einer der Renner: Das Gesellschaftsspiel BRAINSTORM

Am 25. Oktober 1990 war es wieder soweit. Die SPIEL '90 öffnete für vier lange Tage ihre Pforten und zog Tausende von „Spielern" in ihren Bann. In den fünf Hallen des Messegeländes „Grugapark" präsentierten weit über 300 Aussteller ihr vielseitiges Angebot an Spielen aller Art. Von Puzzle bis Puzznic und von Memory bis Merkur-Disc war (fast) alles vertreten, was Herz und Hirn begehrt. Für die ASM-Leser machte PETER Braun seine Runde.

Der erste Weg führt zu Halle 13. Dort haben sich all diejenigen Aussteller versammelt, die Produkte aus dem Bereich Fantasy, Video und Elektronik präsentieren. Hier hoffte der interessierte Besucher sicher auch auf zahlreiches Erscheinen aus der Computerszene. Doch weit gefehlt. Es waren nur wenige bekannte Gesichter da. Der Großteil der Branche scheint die Publikumswirksamkeit dieser Messe noch nicht wahrzunehmen. Man etabliert sich hier eher zögernd.

Eine der Firmen, die den Trend der Zeit erkannt haben, ist das Bochumer Softwarehaus **Starbyte.** Wie schon im Vorjahr, erfreut man sich auch diesmal am regen Interesse für Computerspiele. Der Stand ist gut besucht, obwohl wenig Neues präsentiert wird. Heike Nather („Starbyte Software, am Apparat Heike Nather, guten Tag ...") weist einmal mehr auf **Transworld** hin, das pünktlich am 5. November veröffentlicht werden soll. Man ist überzeugt von der Qualität des Produktes und hofft, weiter auf der Erfolgswelle schwimmen zu können. Ganz bescheiden und eher am Rande wird noch erwähnt, daß bis Ende 1991 **„Das Schwarze Auge"**, ein Fantasy-Rollenspiel, vom herkömmlichen „Brett" auf den Computer umgesetzt werden soll. Über Lizenzen ist man sich ebenso einig wie über die Programmierer: Guido Henkel („Ooze") und Hans-Jürgen Brändle werden verantwortlich zeichnen. Wird das „aventurische" Rollenspiel anständig umgesetzt, dürfte der Erfolg selbst Rings of Medusa noch in den Schatten stellen.

Gleich nebenan hatte **Nintendo** eine Batterie von **Game Boys** und NES' aufgebaut. Die begeisterten Kids bedankten sich mit regelrechten Wettbewerben im Dauerspielen. Der Game Boy wird wohl demnächst seinen endgültigen Durchbruch erleben. Software gibt es nun reichlich und vor allem spottbillig. Dafür nimmt man schon mal das augenmordende LCD-Display in Kauf. Zumindest die Kids störte es nicht. Dann schon lieber ans **NES**, für das ebenfalls die bekanntesten und schönsten Spiele gezeigt wurden. Technisch längst nicht mehr am Puls der Zeit, erfreut es sich noch immer großer Beliebtheit.

Ebenfalls dem Spiel verpflichtet sieht man sich bei **Gauselmann/Nova.** Mit Schwerpunkt auf traditionellen Spielgeräten versucht das Daddel- und Zocker-Imperium aus dem hohen Norden, die Jugendlichen von heute in die Spielothek von morgen zu locken. Gleichzeitig betreibt man kräftigst Imagepflege, denn den „Spielhöllen"



von einst sowie speziell den Merkur-Disc-Spielautomaten hängt noch immer der negative Groschengräber-Ruf an. 'Moderne Spielhallen bestehen aus mehr', wie man mit Billard-Tischen, Großbild-TV-Automaten und Flippern beweisen wollte. Die zahlreichen Besucher erkannten dies und nahmen die Angebote zum Probespielen mehr und mehr an. Um den halbseidenen Ruf vieler Spielhallen aufzupolieren, muß man jedoch noch einiges tun.

Keine Imageprobleme gibt es bei United Software. An 'Ex-Ariolasofts' Namensänderung hat man sich inzwischen gewöhnt. Gewöhnlich auch das vorgestellte Produktsortiment. An zwei Rechnern konnten die Messebesucher eine Auswahl von Titeln „antesten". Produktmanagerin Martina Strack nahm den Andrang gelassen und stand mit Rat und Tat zur Seite, wenn mal etwas nicht gleich funktionierte. Harald Uenzelmann vom „Technischen Support" schien indes am Rotieren. Der WDR hatte sich für Aufnahmen angesagt, und auf einem eilends herbeigeschafften Billigst-PC mußten noch Programme vorführbereit installiert werden. Für DOS-Inkompatibilitäten und lahme Festplatten hatte Harald gleich eine ganze Reihe von Kanal-Ausdrücken parat. Männer und Technik.



Merkur macht mobil

Wer genauere Fragen zum Sortiment hatte, wurde einen Stand weiter geschickt. Korona Soft, ein Händler aus Gütersloh, nahm sich der Spielewünsche der Messebesucher an. Quer durch alle Hersteller konnten sich finanzstarke Spielefreaks hier mit den neuesten Spielen eindecken.

In direkter Nähe zu den Computer-Ausstellern befanden sich die Anbieter von Fantasy- und Rollenspielen. Obwohl räumlich etwas beengt, wurde doch eine gewaltige Auswahl an Spielen dargeboten. Weil dieses Genre sehr zeitaufwendig zu erlernen ist, verzichtete man größtenteils auf das obligatorische Probespielen. Stattdessen diskutierte man an allen Ständen über Spielideen und Spielabläufe. Da sowohl Aussteller als auch Besucher bei diesen Themen sehr fachkundig sind, verstrickte man sich des öfteren auch in Details.

Kein Problem, denn auf jede noch so dumme (oder schlaue) Frage gab es fundierte Antwort. Überhaupt ist im Bereich der Abenteuerspiele die Bindung zwischen Spielern und Anbietern sehr eng. Man tauscht sich fleißig aus, und die zahlreichen Szene-Blätter sorgen für intensive Spielerbetreuung.

Die Spiele selbst werden immer professioneller (wo sie es nicht schon sind) – der Trend geht in Richtung Qualität. Interessierte ASM-Leser könnten beispielsweise bei **Shadowrun** einen guten Fang machen. Das Cyberpunk-Rollenspiel aus der Düsseldorfer Abenteuerschmiede **Fantasy Productions** wird vor allem Leser der posttechnologischen Romane á la William Gibson, George Alec Effinger oder John Brunner begeistern. Aber auch Neulinge sollen sich angesprochen fühlen. **Shadowrun** versetzt seine Mitspieler ins Jahr 2015. Die Welt ist natürlich nicht mehr das, was sie einmal war, und ein bunt zusammengewürfelter Haufen Metamenschen (Zwerge, Elfen, Menschen, Orks und Trolls) muß dort die haarsträubendsten Abenteuer bestehen. Wie und mit welchen Mitteln erfährt der Spieler auf insgesamt 230 Seiten, die von zahlreichen Illustrationen aufgelockert werden. Für Rollenspieler sicher ein gefundenes Fressen. Wie zu erfahren war, hat sich **HEYNE** schon die Rechte für die erste literarische Shadowrun-Trilogie gesichert. Von einer Digital-Version war allerdings noch nichts bekannt, obwohl in zunehmendem Maß Lizenzen von erfolgreichen Brettspielen für die Umsetzung auf Computersysteme verkauft werden. In der Abenteuerspiel-Szene schämt man sich der Nähe zu Computer-Rollenspielen sowie Simulationen und Strategiespielen nicht.

Sozusagen als „Tüpfelchen auf dem i" konnte der eingefleischte Abenteurer



Es gibt nichts, was es nicht gibt: z. B. das Kettenhemd vom ALLESHÄNDLER

SPIEL '90 IN ESSEN



„Possis" unter sich

„Handarbeiten" für Rollenspieler

neben vielfältiger Science-Fiction- und Fantasy-Literatur auch handgearbeitete Spielfiguren bewundern und erwerben. Wer versprach, keine Bilder zu schießen, konnte beispielsweise am Stand von **Edition Troll** zusehen, wie wunderschöne Drachen, Hobbits und Ritter von Hand bemalt wurden. Bemerkenswert, mit welcher Liebe und Detailgenauigkeit man diese Figuren herstellt!

Richtig interessant wurde es beim **Alleshändler.** Hier konnten die echten Freaks originalgetreue Repliken von Schwertern und anderen Waffen erstehen. Mehr als Gag gemeint war denn auch das Angebot über einen Kettenhemd-Bausatz. Mit ca. 50 Packungen und einem Vielfachen an Arbeitsstunden konnte man echtes Ritter-Feeling genießen, um näher bei seinen Rollenspiel-Helden zu sein.

Die Postspiele sind inzwischen fester Bestandteil der Messe. Den wenigen professionellen Anbietern steht eine Unzahl von Amateuren, den Hobbyanbietern, gegenüber. Bei letzteren werde der persönliche Kontakt zwischen Spielern und Spielleiter noch großgeschrieben, wie Ernst W. Anthofer von **KSK** – stellvertretend für seine „Kollegen" – klarzumachen verstand. Mit viel Idealismus gehe man an die Sache, auch wenn die Zines meist recht laienhaft aufgemacht sind. Man kümmere sich eben ums Spiel und nicht so sehr um Layout-Fragen oder Rechtschreibung und Interpunktion. Zudem sei der finanzielle Ertrag sehr gering, sofern es einen gäbe.

Dafür kann sich der Inhalt sehen lassen. Jedes Fanzine betreut bestimmte Postspiele und berichtet über Spielzüge und Spielstände. Zum Selbstkostenpreis gibt es langweg Informationen. In der „Arbeitsgemeinschaft der Amateur Postspiel-Zeitschriften" haben sich große wie auch kleine Anbieter zusammengeschlossen. Als Außenstehender wundert man sich über die Preise für Spielzüge (zwischen 2.50 DM und 8.00 DM), doch die „Possis" zahlen und sind glücklich. Zudem ist das Angebot wirklich riesig, so daß für jeden ein geeignetes Postspiel dabei sein dürfte.

Den mit Abstand größten Raum des Messegeländes nahmen die Vertreter „konventioneller" Spiele ein. Für die echten Computer-Freaks sicher nicht so sehr interessant, doch ein wenig Abwechslung tut dem von Bits und Bytes durchsetzten Kopf schon ganz gut. Neben den Branchenriesen Ravensburger, Milton Bradley (besser unter dem Kürzel 'MB' bekannt), Parker, Schmidt und Falken warben auch zahlreiche kleinere Verlage um die Gunst des Publikums. Wer es sich leisten konnte, mietete entsprechende Standgrößen und ließ dort probespielen. Eine eigene, räumlich getrennte „Spielhalle" gab es nicht. So hatten hier die „Kleinen" das Nachsehen, denn an einem 20-bis-25-Quadratmeter-Stand können nun mal keine acht Spieltische für je vier Personen aufgebaut werden. Erst intensive Suche an allen Ständen förderte die Rosinen aus dem Spielekuchen zutage. Zwei Empfehlungen, für all diejenigen, die sich für ein paar Stunden vom Computer losreißen können:

Wer es pikant mag, greift zu **Love Affairs** vom **HanseStadt Verlag** aus Hamburg. In diesem Partnerschafts- und Gesellschaftsspiel beschäftigen sich ein bis vier Paare auf „amüsant-intelligente Art" mit Liebe, Partnerschaft, Erotik und Sex. Ziel des Spieles ist es, so schnell wie möglich den Weg von der Wohnungstür – kreuz und quer durchs Haus – ins kuschelige Schlafzimmer zurückzulegen. Vorher nimmt man den anregenden Aperitif im Wohnzimmer, speist im Wintergarten ein erotisches Feinschmecker-Menü und läßt im gemeinsamen Bad noch einmal die Sinne beleben. Champagner und Moschus-Duft muß man sich nicht bloß hinzudenken. Wer am Ende des Spieles tatsächlich im Bett landet, hat nicht etwa den Sinn des Spieles verfehlt – das ist durchaus beabsichtigt. Allerdings stehen dem bis zu 1.500 Fragen und Antworten entgegen. Geständnisse, Pantomime, Einschätzung des Partners sowie reine Wissensfragen sollen für die prickelnd-erotische Atmosphäre am Spielb(r)ett sorgen. Mit den Peinlichkeiten des niveaulosen Hausfrauen-Strips „Tutti Frutti" soll dies nichts mehr zu tun zu haben.

Übrigens: Die freizügigen Schweden spielen schon seit zwei Jahren **Love Affairs.** Dort ist das Spiel unter dem Namen „Malenas Lustspel" erhältlich. Soll es nicht ganz so indiskret zugehen, aber trotzdem spannend bleiben, empfiehlt sich **Brainstorm,** für das sich neben unzähligen Besuchern auch Funk und Fernsehen interessierten. Nicht zu Unrecht, denn in seinem Heimatland Österreich hat dieses Spiel schon Riesenerfolge gefeiert. Mit drei verschiedenen Versionen will man jetzt auch den internationalen Durchbruch schaffen. Bei Brainstorm treten zwei Teams in einem Frage- und Antwortspiel gegeneinander an. Es geht um Assoziationen zu vorgegebenen Stichwörtern. Zu jeder Frage *(„Was fällt Ihnen zum Begriff 'Desoxyribonukleinsäure' ein?")* sind zwölf Antworten vorgegeben. Davon müssen so viele wie möglich erraten werden. Mal geht es um pure Assoziationen, dann wieder um reine Wissensfragen. Oder aber der gefragte Begriff kommt explizit als Wortbestandteil vor. In jedem Fall ist für Hektik und Lautstärke gesorgt, denn das ratende Team muß so schnell wie möglich alle Antworten und Assoziationen laut und auch für das gegnerische Team vernehmlich sagen. Obwohl es nicht ganz so leise und diskret wie bei Trivial Pursuit zugeht, ist Brainstorm als Gesellschaftsspiel mindestens genauso interessant und amüsant. Zwei moderierte Live-Partien erfreuten sich schon während der Messe eines großen Andrangs. Speziell für die Aufstellung in Gaststätten ist sogar ein kompletter Spieltisch vorgesehen. Die Fragen *(„Was fällt Ihnen zum Begriff 'Bier' ein?")* werden wohl unverändert übernommen – im Gegensatz zur Öko-Version, die 1991 mit einem speziell angepaßten Wort- und Fragenkomplex erscheint. Sollte sich die Idee durchsetzen, wird Hersteller GMK wohl auch über eine Computer-Ausgabe nachdenken.

Intimes und Indiskretes bei LOVE AFFAIRS

Wenn der Tag zu Ende geht und die Füße langsam schwer werden, denkt so mancher an ein frisches Pils und eine entspannende Partie Doppelkopf in seiner Stammkneipe („Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal .. "). Zumindest die Karten-„Klopper" kamen während der Messe auf ihre Kosten. Neben der Möglichkeit, „frische" Spielkarten zu erwerben, konnten die passionierten Spieler auch an Turnieren teilnehmen, die vom Deutschen Doppelkopf-Verband ausgerichtet wurden. Für Anfänger wie Fortgeschrittene wurden hier Doppelkopf-Kurse ausgerichtet, vermutlich mit dem Ziel, auch die letzten 46 Bundesbürger zu erreichen, die dieses Spiel noch nicht verstehen.

Es hat sich wieder einmal gelohnt, am bunten Treiben der **Internationalen Spieltage** teilzunehmen. Im mittlerweile achten Jahr der Veranstaltung schreibt Organisator Friedhelm Merz neue Rekordzahlen. Knapp über 100.000 Besucher sahen die Vielfalt des Spieles. 370 Aussteller präsentierten ihr Sortiment. Insgesamt wurden 189 neue Titel vorgestellt.

Natürlich können nicht alle und jeder hier angesprochen werden. Dieser Rundgang vermittelt höchstens einen kleinen Eindruck dessen, was man als Besucher und Spieler hier erleben kann. Vielleicht ist der eine oder andere Leser ja auf den Geschmack gekommen und schaut nächstes Jahr selbst einmal herein. Dann fordert wieder der allessagende Slogan die Besucher auf: „Komm, spiel mit!" Dem ist nichts hinzuzufügen. ■

»... nur ansatzweise genutzte spielerische Möglichkeiten«

Dr. Bernward Thole (53) beschäftigt sich schon länger als die meisten ASM-Leser mit Spielen. Er ist Gründungsmitglied des Vereins „Spiel des Jahres e.V.", der bereits 1978 seine Arbeit aufnahm. Als Mitglied einer neunköpfigen Jury, die sich ausschließlich aus Fachjournalisten zusammensetzt, prüft er Jahr für Jahr unzählige Spiele auf Herz und Nieren.

Unter den alljährlichen Preisträgern fand sich bislang kein Computerspiel weider. ASM-Redakteur Peter Braun wollte dieser Ursache auf den Grund gehen, und befragte Dr. Thole nach seiner Einstellung zu Computerspielen.

Dr. Thole, welche Beziehung haben Sie zu Computerspielen? Spielen Sie – wenn es Ihre Zeit erlaubt – manchmal am Computer?
Thole: Früher habe ich mit Faszination all das verfolgt, was so spielerisch über den Bildschirm flimmerte. Aber irgendwann fing es an, mich gewaltig zu langweilen: Was da geboten wurde, war immer der gleiche Käse und für meinen Geschmack viel zu wenig Spiel. Gelegentlich spiele ich das eine oder andere Programm an, weil ich neugierig bin, ob nicht doch endlich mal ein gutes Spiel darunter ist.
Haben Computerspiele Ihrer Ansicht nach generell einen pädagogischen Wert oder steht die Unterhaltung im Vordergrund?





Dr. Bernward Thole vom Verein »Spiel des Jahres e.V.«

Thole: Die Frage finde ich putzig: Bei jedem guten Spiel steht die Unterhaltung, der Spielspaß, im Vordergrund. Und beinahe immer irgendein pädagogischer Nutzen im Hintergrund. Was aber nun, wenn beides fehlt? Das ist meiner Meinung nach bei allzu vielen Computerspielen der Fall.

Gehören auch Themen wie Gewalt, Krieg und Sex zur Unterhaltung in diesem Sinne, oder ist damit die Grenze des guten Geschmacks überschritten?

Thole: Grundsätzlich geben diese Themen allein noch keine Unterhaltung her, schon gar nicht bei einem Spiel. Da gehört nun doch noch etwas mehr dazu.

Verkniffener Sex und psychopathischer „Spaß" an Gewalt und Krieg gehören nach meiner Erfahrung kaum zu den Ingredienzien eines guten Spiels, sie können auf die Dauer allenfalls einen Psychiater unterhalten. Die Frage des guten Geschmacks stellt sich für mich nicht, eher die Frage nach guten Therapeuten und die Frage nach den gesellschaftlichen Ursachen.

Halten Sie – auch in diesem Zusammenhang – die Arbeit der BPS (Bundesprüfstelle für jugendgef. Schriften) für sinnvoll?

Thole: Solange der Handel nicht auf solche merkwürdigen „Spiele" verzichtet und mit Gewaltverherrlichung sein Geschäft macht, bleibt die BPS sicherlich sinnvoll. Wer sich einmal en bloc all die krankhaften Produkte zu Gemüte führen mußte, weiß, wovon ich rede. Das heißt allerdings nicht, daß ich von allen Entscheidungen der BPS begeistert bin.

Könnten Sie sich als Gegenstück zum Index ein „Prädikat wertvoll" für Computerspiele vorstellen?

Thole: Wenn es nicht gerade „Prädikat wertvoll" heißen müßte und das Spiel – und nicht ein pädagogisch wackelnder Zeigefinger – im Vordergrund stünde, könnte ich mir das schon vorstellen. Es gibt auch bereits Bemühungen in dieser Richtung. Uli Baehr von der Akademie Remscheid etwa veröffentlicht Listen mit empfehlenswerten Computerspielen.

Von der Auszeichnung mit Prädikat ist es theoretisch nicht mehr weit bis zum „Computerspiel des Jahres". Sind in dieser Richtung Aktivitäten geplant?

Thole: Ein ständiger „Sonderpreis Computerspiel" wurde von uns schon erwogen, aber angesichts des markerschütternden Niveaus der Computerspiele wieder verworfen. In letzter Zeit hat sich in diesem Bereich jedoch einiges getan. Daher werden wir uns mit dem Thema wieder beschäftigen.

Aus Sicht vieler jugendlicher Computerbesitzer liegen die Preise für Software zu hoch. Stimmen Sie dem zu, oder ist das Preis/Leistungs-Verhältnis bei Computerspielen ausgeglichen?

Thole: Auch ich denke, daß diese Preise zu hoch gegriffen sind. Der Spielspaß ist nur selten dauerhaft und ein Spiel damit sein Geld wert.

Könnte man mit einer allgemeinen Preissenkung die Raubkopiererei eindämmen oder würden Ihrer Meinung nach die marktregulierenden Kräfte von Angebot und Nachfrage hier nicht greifen?

Thole: Das Ziehen von Raubkopien wird dem User durch das überhöhte Preisniveau geradezu nahegelegt. Daß durch die Preissenkung das Kopieren sofort und umfassend eingedämmt wird, bezweifle ich. Diese Geister hat man schon zu lange und zu oft gerufen. Nach einer Preissenkung fiele zumindest *ein* Anreiz zum Kopieren weg.

Im Bereich der konventionellen „Brettspiele" erscheinen jedes Jahr Spiele mit neuen, vorher nie dagewesenen Ideen und Konzepten. Sind Computerspiele in dieser Beziehung schon ausgereizt, oder liegt noch genügend kreatives Potential in den Köpfen der Games-Designer brach?

Thole: Auch im Bereich der Brettspiele fallen die guten Ideen nicht jedes Jahr in Hülle und Fülle vom Spielehimmel, schon gar nicht die „nie dagewesenen". Wer in der Jury „Spiel des Jahres" mitarbeitet, kann davon ein Lied singen.

Was in den Köpfen der Games-Designer noch brachliegt, weiß ich nicht. Vielleicht fehlt auch ein wenig die ergänzende spielerische Phantasie eines Games-Autors? Ich denke, im bewegten Bild, in der Möglichkeit wechselnder Schauplätze, wechselnder Tempi, im zusätzlichen Einsatz von Ton und Musik etwa liegen noch viele, bisher nur ansatzweise genutzte, spielerische Möglichkeiten.

Wie lange wird die Computerbegeisterung noch anhalten? Ist ein Ende dieser Faszination abzusehen?

Thole: In der Nutzung des Computers ist längst der Alltag eingekehrt. Die Spiel-Faszination im Medium Computer fand schon einmal ein jähes Ende, als der 'homo ludens' plötzlich ernüchtert feststellte, daß es mehr um die schnelle Mark ging als um neue Spielideen. Was hier momentan als zweite Computerspielwelle rollt, wird sich nur halten können, wenn auch gute Spiele zu vernünftigen Preisen angeboten werden. ■

Top Gun für Fortgeschrittene



ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80.- DM, **Hersteller:** Digital Integration, **Muster von:** Schuster Elektronic, 4620 Castrop-Rauxel.

Wie der Titel schon besagt – Fighter-Action für Fortgeschrittene, was bedeutet, daß Ballern und Steuern alleine nicht ausreicht, um bei diesem Action-Game zu bestehen. Jeder Mission beim ADVANCED TACTICAL FIGHTER II aus dem Hause DIGITAL INTEGRATION geht ein Briefing voraus, wobei die Ziele erläutert und in den Bordcomputer eingegeben werden. Die Ausgangslage wird anhand von Diagrammen über die jeweilige Truppenstärke und deren Veränderungen im Laufe des Spiels sowie einer Karte, auf der Stellungen von Freund und Feind dargestellt sind, erklärt. Dann geht's ab in den Hangar, wo man den Vogel nach seinen eigenen Vorstellungen bewaffnen und auftanken kann.

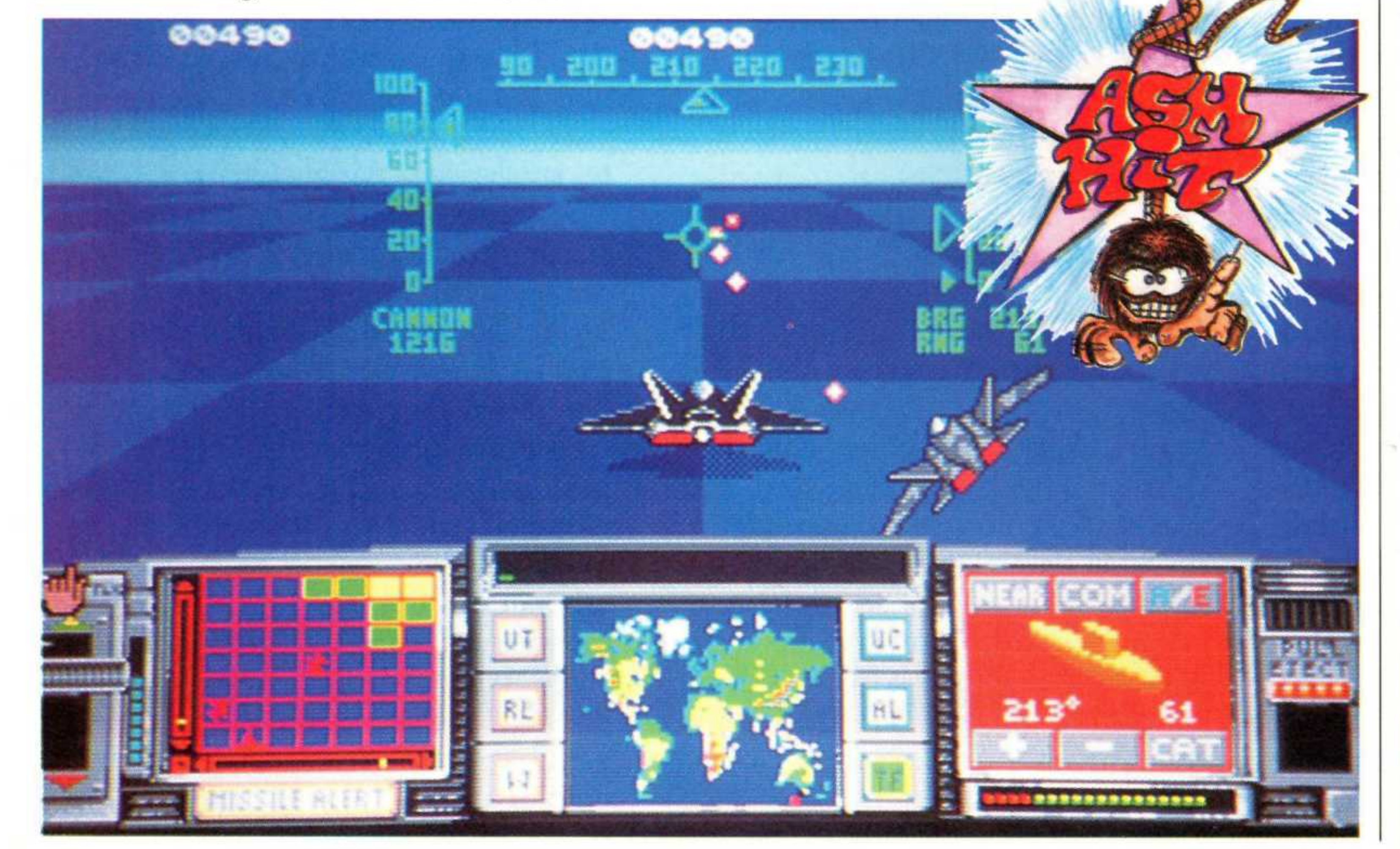
Sodann begibt man sich auf die Rollbahn, hebt ab, und schon geht's voll zur Sache. Während man noch den Bordcomputer über die Richtung und Entfernung der Ziele befragt, greifen bereits die ersten Feindmaschinen an. Feindliche Jäger bekämpft man am wirkungsvollsten mit den computergesteuerten Luft-Luft-Raketen, bei Verwendung der Bordkanone verliert man zuviel Zeit. Eile ist überhaupt geboten, denn der Sprit reicht nicht ewig, und für den Rückflug zur Basis braucht man natürlich auch noch ein paar Reserven.

Da heißt es, schnell ein geeignetes Ziel anwählen, die Kursanzeige auf dem Head-up-Display ist hierbei eine wertvolle Hilfe. Ist man endlich nah genug am Objekt, schaltet man um auf Maverick-Raketen und schießt, der Erfolg der Aktion wird dann ebenfalls angezeigt. Dann schnell zum nächsten Ziel, solange, bis der Sprit zur Neige geht. Jetzt aber nix wie nach Hause. In der Nähe der Basis leuchtet dann ein Symbol auf, welches nur noch angeklickt werden muß, um die automatische Landung einzuleiten, trotzdem Fahrwerk ausfahren, sonst gibt's Bruch.

Nach dem Debriefing, wo man über die Leistungen der letzten Mission informiert wird, geht's wieder in den Hangar usw.

Die Grafik der getesteten Atari-Version ist durchweg gut gemacht, das Scrolling läuft flüssig. Die PC-Version ist optisch nicht ganz so gut gelungen. Der Sound ist in beiden Versionen nicht überragend, aber guter Durchschnitt. Acht Skill-Levels können ausgesucht werden, wobei man als Anfänger in Level eins schon hart gefordert wird. Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich eine Unmenge von verschiedenen Anzeigen, die alle sehr einfach über Maus oder Funktionstasten umgeschaltet werden können. Darunter sind eine ganze Reihe von Funktionen, die sich als sehr nützlich oder geradezu lebenswichtig erweisen, wie zum Beispiel Karten, Schadensreport, Waffenanzeige, Flugdatenanzeige und der überaus wertvolle Bordcomputer. Nur durch Lesen der Anleitung kann man jedoch die Vielzahl der Funktionen nicht richtig deuten und anwenden, viel Ausprobieren und Übung sind angesagt.

»ADVANCED TACTICAL FIGHTER II – gelungene Kombination aus Strategie und Action!«



Eine etwas ausführlichere Anleitung könnte diesem Programm sehr zum Vorteil gereichen. Nervig sind auch die gegnerischen Abwehrraketen, die durch einen Tastendruck per elektronischem Störsystem eleminiert werden können. Nervig deshalb, weil sie eigentlich keine Bedrohung darstellen, sondern nur den Piloten beim eigentlichen Spiel stören. Wenn's piept, die Raketenwarnanzeige nämlich, Knopfdrücken und fertig.

Ein weiterer Kritikpunkt hängt auch mit der Anleitung zusammen: Manche Funktionen lassen sich nicht so anwählen, wie in der Anleitung beschrieben. Der vielzitierte Bordcomputer ließ sich nicht über Maus bedienen, sondern mußte mit Funktionstasten umgeschaltet werden, was nicht unbedingt ein Nachteil ist, aber es ist schon ärgerlich, wenn einem als Neuling in diesem Spiel nichts gelingt, weil sich bestimmte Funktionen nicht richtig aufrufen lassen.

Also, ein recht gelungenes Action-Game, das mehr als ein Action-Game ist. Eine gelungene Kombination aus Action und Taktik. ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Sound	7
Spielverlauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ADV.TACT.FIGHTER	62.90	62.90	62.90	
ALL TIME FAVO.	72.90	72.90		44.90
ALTERED DESTINY			69.90	
AMOS	99.90			
ANARCHY	55.90	55.90		
APPRENTICE	54.90			34.90
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90
ATOMIX	51.90	51.90		33.90
AWESOME	75.90			
BAD BLOOD			89.90	
BAL.OF POWER 1990	65.90	65.90	65.90	
BAL.OF THE PLANETS			89.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS	62.90	62.90	62.90	39.90
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BLOCK OUT	65.90		65.90	
BLOOD MONEY			62.90	34.90
BLOODWY.DATA DISC	38.90			
BLOODWYCH	62.90	62.90		34.90
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BOMBER MISS.DISC	35.90	35.90	35.90	
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90		
BUCK ROGERS			69.90	59.90
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90		29.90	
CAPTIVE	58.90	58.90		
CARRIER COMMAND			75.90	41.90
CENTURION EMP.OF ROM			68.90	
CHAMBERS OF SHAOLIN	62.90	47.90		34.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK	62.90	62.90		
CHUCK YEAGERS 2.0		62.90	75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90	
COMBO RACER	65.90	55.90		
CONQ.OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90	
CONQUEROR 3D	65.90	65.90	65.90	
CORPORATION	61.90			
CURSE OF AZ.BONDS	68.90		72.90	61.90
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAYS OF THUNDER	62.90	62.90	62.90	
DEBUT	58.90	58.90		
DINOWARS	52.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON FORCE	75.90			
DRAGON STRIKE	68.90		77.90	
DRAGON WARS			65.90	41.90
DRAKKHEN	72.90	72.90	72.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E-MOTION	62.90	52.90	62.90	34.90
E.HUGHES INT.SOCCER	65.90	65.90		34.90
EDITION ONE	62.90	62.90		
ELITE	65.90	65.90	65.90	
EPYX 21				41.90
EPYX SPORTING GOLD	58.90	58.90	58.90	
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FATAL HERITAGE	69.90			
FINAL BATTLE	62.90	62.90		
FIGHTING BOMBER	72.90	62.90	87.90	48.90
FIRE & BRIMESTONE	65.90	65.90		
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIGHT SIM.2	95.90	95.90		

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
FLIMBOS QUEST	63.90	63.90		36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GHOSTBUSTERS 2	62.90	50.90	72.90	34.90
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GOLDEN AXE	62.90			34.90
GOLD OF THE AZTECS	58.90	58.90		
GOLDRUSH	72.90		72.90	
GREAT COURTS	65.90	65.90	65.90	48.90
GUNBOAT			62.90	
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARPOON			99.90	
HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90		
IMPOSSAMOLE		47.90		34.90
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90	
INT.3D TENNIS	59.90			34.90
INTERCEPTOR	59.90			
INTERPHASE	65.90	65.90		
INVEST	62.90	62.90		
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
ISHIDO	62.90		72.90	
IT CAME F.THE DES.	72.90			
JAMES POND	58.90	58.90		
JET FIGHTER			105.00	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90		39.90
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S BOUNTY			69.90	48.90
KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90	
KING'S QUEST 5			85.90	
KLAX	49.90	49.90		34.90
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 3	85.90	85.90	85.90	
LETTRIX	58.90	58.90		
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LORDS OF T.RIS.SUN	72.90			
LOTUS ESPRIT CHALL.	62.90	62.90		
M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90	
MAGIC FLY	62.90	62.90		
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MICROPROSE SOCCER	65.90	65.90	65.90	48.90
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
MONTY PYTHON	52.90	52.90	62.90	
MURDER	58.90	52.90	69.90	
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEUROMANCER	68.90			
NIGHTBREED	58.90	58.90		
NITRO	58.90	58.90		
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
ON THE ROAD	68.90	68.90	68.90	
OOPS UP	58.90			
OPERATION HARRIER	58.90	58.90		
OPERATION SPRUANCE	68.90			
OPERATION STEALTH	58.90	58.90		
PANZER BATTLES				43.90
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA GOLF			65.90	
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	66.90	48.90
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POLICE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
PORTS OF CALL			79.90	
POWERDRIFT		62.90	65.90	34.90
POWERDROME			65.90	

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
POWERMONGER	68.90	68.90		
POWERPACK	58.90	58.90		
PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
QUEST FOR GLORY 2			85.90	
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
RAINBOW ISLANDS	62.90	52.90		34.90
RED STORM RISING	65.90	62.90	87.90	48.90
REN. L. INTERCEPTOR			85.90	
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
RICK DANGEROUS 2	62.90	62.90		34.90
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
SAMURAI			77.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SECOND WORLD	51.90			
SEC. OF MONKEY ISLAND			69.90	
SECRET OF SILV.BLADE			67.90	59.90
SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
SHADOW OF THE BEAST 1		58.90		
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SNOWSTRIKE	58.90	49.90		34.90
SOCCERMANIA	58.90	58.9C		34.90
SOUNDBLASTER			349.00	
SPACE QUEST 3	85.90	85.90	85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	48.90
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
STUNT CAR RACER	65.90	65.90	65.90	34.90
SUBBUTEO	49.90	49.90		
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
SUPREMACY	69.90	69.90		
TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
TV SPORTS BASKETB.	72.90		75.90	
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TENNIS CUP	65.90	65.90		
TEST DRIVE 2	62.90		62.90	41.90
TEST DRIVE 3			72.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TIMEMACHINE	58.90	58.90		34.90
TOWER FRA	68.90			
TOWER OF BABEL	65.90	62.90		
TRACON			85.90	
TRANSWORLD	72.90	72.90		
TUNNELS & TROLLS			69.90	
TURRICAN	52.90	52.90		34.90
UFO			87.90	
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
UNREAL	69.90			
UN SQUADRON	58.90	58.90		
VAXINE	58.90	58.90		
VENDETTA				34.90
VENUS FLY TRAP	51.90			
VOODOO NIGHTMARE	58.90	58.90		
W.GRETZKY ICEHOCKEY		62.90	62.90	
WALL STREET WIZARD	51.90	51.90	61.90	
WAR OF THE LANCE			69.90	59.90
WASTELAND				41.90
WELTRIS	59.90		65.90	
WING COMMANDER			75.90	
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK	75.90	75.90	88.90	
X-OUT	51.90	51.90		34.90
XENOMORPH	64.90	64.90	75.90	
XIPHOS	62.90			
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

Titel	Preis
AFTERBURNER 2	99.90
ARMED F	69.90
AERO BLASTER	89.90
BASEBALL 90	79.90
BATMAN	99.90
BERABOM MAN	89.90
BLODIA	66.90
BLOODY WOLF	85.90
BLUE BRING	89.90
COMMANDO BEAR	95.90
CYBERCROSS	56.90
DEVIL CRASH	89.90
DIE HARD	99.90
DONDOKODON	89.90
DOUBLE RING	89.90
DOWN LOAD	96.90
DRAGON SPIRIT	56.90
DUNG.EXPLORER	76.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90
FINAL BLASTER	89.90
FINAL LAP TWIN	89.90
FORM. SOCCER	89.90
GALLAGA 88	56.90
GOMOLA SPEED	89.90
HEAVY UNIT	89.90
HELL JOURNEY	95.90
IMAGEFIGHT	89.90
KLAX	89.90
LEGENDARY AXE 2	89.90
LODE RUNNER	79.90
MAN. WRESTLING	91.90
MR HELI	75.90
NEUTOPIA	79.90
NEW ZEAL.STORY	76.90
NINJA SPIRIT	99.90
NINJA WARRIORS	89.90
PARANOIA	76.90
PC-KID	85.90
POWER L.BASEB.3	89.90
PSYCHO CHASER	76.90
PUZZNIC	89.90
R-TYPE I	69.90
RASTAN SAGA II	99.90
S.STAR SOLDIER	96.90
SOKOBAN	69.90
SON SON II	89.90
SPACE HARRIER	69.90
TIGER HELI	86.90
VEIGUES	99.90
VIGILANTE	64.90
VOLFVIEV	89.90
WARACURE STORY	89.90
WORLD C.TENNIS	89.90
XEVIOUS	95.90
CD DARIUS	105.00
CD FINAL ZONE	105.00
CD LEGION	99.90
CD SIDEARMS	89.90
CD VARIS 3	109.00
CD WONDERBOY 3	89.90
H 5-PL. ADAPTER	43.90
H CD ROM ADPTER	139.00
H CD ROM/INTERF.	645.00
H C. GRAFX PAL	279.00
H C. GRAFX RGB	329.00
H JOYB. XE-1 PC	69.90
H JOYPAD	37.90
H SUP.GRAFX PAL	495.00
H SUP.GRAFX RGB	495.00
SG DARIUS PLUS	119.00
SG GHOULS'N G.	139.90
SG GRAND ZOERT	87.90

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
ARROW FLASH	89.90
AFTERB. II	95.90
AXIS FZ	89.90
BATMAN	95.90
BUDOKAN	99.90
COLUMNS	89.90
CYBERBALL	89.90
DARWIN 4081	75.90
DYNAMITE DUKE	89.90
E-SWAT	89.90
FIRE SHARK	89.90
GHOSTBUSTERS	89.90
GHOULS'N GHOSTS	85.90
HELLFIRE	89.90
HERZOG II	79.90
HURRICANE	89.90
INSECTOR X	89.90
KLAX	79.90
KUJAKUOH II	74.90
MOONWALKER	89.90
NEW ZEAL.STORY	87.90
PHANT.STAR II engl.	99.90
PHELIOS	89.90
POPULOUS	99.90
RAINBOW ISLAND	89.90
RASTAN SAGA II	89.90
S.MASTERS GOLF	85.90
S.REAL BASKETB.	85.90
SOKOBAN	59.90
STRIDER	99.90
SUP.MONACO GP	89.90
TATSUJIN	69.90
THUNDERFORCE III	89.90
WHIP RUSH	75.90
W. CUP SOCCER	85.90
H ARC.POWER ST.	129.00
H JOYB. XE-1 ST	69.90
H JOYPAD	41.90
H SEGA M. PAL	289.00
H SEGA M. RGB	289.00

GAMEBOY

Titel	Preis
BATMAN engl.	55.90
BLODIA	45.90
BUBBLE GHOST engl.	55.90
CASTLEVANIA engl.	63.90
DOUBLE DRAG. engl.	59.90
FINAL PHANT. engl.	69.90
FORTRESS of F. engl.	55.90
MERCENARY F. engl.	55.90
NEMESIS engl.	55.90
NFL FOOTBALL engl.	55.90
PAPERBOY engl.	55.90
PENGUIN BOY	45.90
PINBALL dt.	45.90
PIPEDREAM	53.90
POPEYE	39.90
PUZZLEBOY	39.90
SHANGHAI	49.90
SPIDERMAN engl.	55.90
SUPER MARIO L. dt.	45.90
WIZ.& WAR. dt.	45.90
GAMEBOY +TETRIS	169.00

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

!ACHTUNG!

Um Sie noch günstiger und schneller beliefern zu können sind wir umgezogen.

Neue Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand Brosell
Prof.Kurt-Huber-Str.8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

<u>Nur Versand - Kein Ladenlokal !</u>


GOLDEN AXE
Amiga
Atari ST
Stage 2
Magic 2
Commodore 64
Nehmen Sie den Kampf auf!
Der bösartige Death Adder hat den König und seine Tochter entführt und die kostbare Goldene Axt entwendet.
Nur Sie allein können das Land Yuria retten und die Bevölkerung befreien. Benutzen Sie Magie gegen Ihre Gegner, kämpfen Sie mit Ihrer zuverlässigen Waffe und reiten Sie auf einem feuerspeienden Monster.
Ein gefährlicher und aufregender Kampf durch 6 Level erwartet Sie in diesem, der Spielhallenversion sehr ähnlichem Spiel.
Vertrieb:
RUSHWARE
Online with the trend!
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 0 21 01/60 70
Mitvertrieb:
(A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG
Virgin
GAMES
SEGA

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx RGB / PAL 499,-
PC Engine Core Grafx RGB / PAL + 1 Spiel 399,-

Joyboard XE 149,-
Joyboard PC 199,-
CD-ROM 699,-

Aero Blaster** 99,-
Afterburner II* 99,-
Batman** 99,-
Die Hard* 99,-
Double Ring*** 89,-
Final Blaster*** 99,-
Formation Soccer*** 99,-
Gomola Speed 99,-
Legendary Axe II* 79,-
Neutopia*** 79,-
Rabio Lepus 99,-
Rastan Saga II* 79,-
Super Star Soldier*** 109,-
Wonderboy Monsterlair*** 99,-
World Court Tennis*** 99,-
PC Engine Fan 15,-
SG Darius Plus*** 119,-
CD Legion* 109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel 399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil 279,-
Joyboard ST 99,-
Arcade Power Stick 139,-

Arrow Flash** 99,-
Axis FZ** 109,-
Budokan*** 119,-
Dynamite Duke* 99,-
E-Swat 99,-
Fire Shark** 109,-
Granada 109,-
Hell Fire 99,-
Insector X** 109,-
Phantasy Star II Engl.*** 119,-
Populous*** 119,-
Rainbow Island*** 99,-
Strider*** 99,-
Thunderforce III*** 99,-
u.v.a.

GAMEBOY

Batman US*** 65,-
Blodia JP** 49,-
Bubble Ghost** 65,-
Cosmo Tank JP* 59,-
Double Dragon US*** 65,-
Final Fantasy US*** 75,-
Fortress of Fear US** 59,-
Mercenary Force US** 65,-
Nemesis US*** 65,-
NFL Football US** 65,-
Paperboy US** 65,-
Penguin Boy JP 59,-
Pipe Dream JP*** 59,-
Popeye JP 49,-
Puzzle Boy JP*** 49,-
Shanghai JP** 59,-
Skate or Die US*** 69,-
Spiderman US** 65,-
T.M.N.T. US*** 69,-
Wizard & Warriors DT* 49,-
Zoids JP* 59,-
Gameboy Konsole 169,-
Gamelight 49,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid — Sega Mega Drive
Avenger — PC Engine CD
B.A.T. — Atari ST/Amiga
Battle Command — IBM/Atari ST/Amiga
Chuck Yeagers AFT — Atari ST/Amiga
Crack Down — Sega Mega Drive
Darius II — Sega Mega Drive
Epic — Atari ST/Amiga/IBM
Elemental Master — Sega Mega Drive
E-Swat — Atari ST/Amiga/C64
Hard Drivin — Sega Mega Drive
Kadash — PC Engine
Märchen Maze — PC Engine
MIG29 Fulcrum — Atari ST/Amiga/IBM
Nintendo Superfamicon
PC-Engine Turbo Express
Power Monger — Atari ST/Amiga
Puzznic — Atari ST/Amiga/IBM/C64
Ringside Angel — Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island — IBM/Amiga
Shadow Dancer — Sega Mega Drive
Space Quest IV — IBM
Starlord — Atari ST/Amiga/IBM
T.M.N.T. neu — Atari ST/Amiga/C64
Vasteel CD — PC Engine
Wonderboy III — Sega Mega Drive
Wonderland — IBM/Amiga
Y`s III CD — PC Emgine

C64 DISK

Atomic Robo Kid 45,-
Boxing Manager 45,-
Curse of RA* 39,-
F-16 Combat Pilot 55,-
Flimbos Quest 45,-
Golden Axe 45,-
Int. 3D Tennis*** 45,-
Kick Off II 45,-
Kings Bounty** 59,-
Manchester UTD. 45,-
Might & Magic II 55,-
Ninja Remix** 45,-
Secret of Silver Blade** 75,-
Ski or Die* 45,-
Soccer Mania*** 45,-
Space Rogue* 59,-
Starflight* 49,-
Turrican 45,-
Vendetta* 49,-
u.v.a.

C64 SUPER STARS

Bards Tale III** 59,-
Buck Rogers** 69,-
Champions of Krynn*** 75,-
Curse of the Azure Bonds*** 75,-
Dragon Wars*** 49,-
Gunship** 55,-
Microprose Soccer** 55,-
Pool of Radiance*** 69,-
Rick Dangerous II** 45,-
Rings of Medusa** 49,-
Silent Service* 55,-
Stealth Fighter* 55,-
Ultima V*** 75,-

ATARI ST SUPER STARS

Captive*** 69,-
Chaos strikes back*** 69,-
Cadaver*** 75,-
Dungeon Master*** 69,-
F-16 Falcon*** 75,-
F-16 Mission Disc 1*** 59,-
F-16 Mission Disc 2*** 69,-
F-19 Stealth Fighter*** 89,-
Immortal** 75,-
M1 Tank Platoon** 89,-
On the Road** 79,-
Paradriod 90*** 69,-
Power Monger*** 79,-
Plotting** 69,-
Popolous*** 69,-
Supremacy** 85,-
Team Yankee** 85,-
Their Finest Hour** 79,-
Turrican*** 59,-
u.v.a.

ATARI ST

Adv. Tactical Fighter 69,-
Atomic Robo Kid 69,-
Chuck Yeager 2.0 75,-
Curse of RA* 59,-
Damocles* 75,-
Epyx Sporting Gold* 69,-
Final Battle 69,-
Fire & Brimstone* 75,-
Fire & Forget II 69,-
Invest* 69,-
James Pond* 69,-
Lettrix 69,-
Lotus Esprit Challenge 69,-
Nitro* 69,-
Power Pack** 69,-
Soccer Mania* 69,-
Super off Road Racer** 69,-
Turrican** 59,-
Vaxino* 69,-
Wings of death 75,-
u.v.a.

IBM

Altered Destiny* 89,-
Battle Chess II* 85,-
Buck Rogers** 85,-
Curse of RA* 69,-
Epyx Sporting Gold** 69,-
Flight of the Intruder*** 99,-
Ishido*** 85,-
Jones in the fast lane 79,-
Kings Bounty** 85,-
Kings Quest V** 99,-
LHX Attack Chopper*** 119,-
On the Road** 79,-
Popolous*** 79,-
Prince of Persia** 75,-
Quest for Glory II*** 99,-
Railroad Tycoon*** 99,-
Ren. Leg. Interceptor 99,-
Secret of Monkey Island*** 79,-
Silent Service II*** 99,-
Stormovik SU 25* 85,-
Team Yankee** 95,-
Test Drive III** 89,-

Tunnels & Trolls** 79,-
TV SPorts Basketball* 89,-
Their finest Hour*** 89,-
Ultima VI*** 99,-
Wing Commander 99,-

ADLIB Sound Card 289,-
Soundblaster 399,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver*** 75,-
Captive*** 69,-
Chaos Strikes Back*** 69,-
Curse of the Azure Bond** 79,-
Dragonflight** 89,-
Dungeon Master 1MB*** 79,-
F-16 Falcon*** 79,-
F-16 Mission Disc 1*** 59,-
F-16 Mission Disc 2*** 69,-
F-19 Stealth Fighter*** 89,-
Indianapolis 500** 75,-
Immortal** 75,-
Ishido*** 69,-
M1 Tank Platoon** 89,-
On the Road** 79,-
Paradroid 90*** 69,-
Pool of Radiance 75,-
Popolous*** 69,-
Popolous Data Disc*** 39,-
Power Monger*** 79,-
Supremacy** 85,-
Team Yankee** 85,-
Their finest Hour** 79,-
Ultima V*** 89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer** 85,-
Atomic Robo Kid* 69,-
Awesome* 89,-
Curse of RA* 59,-
Edition One* 69,-
Epyx Sporting Gold** 69,-
Fatal Heritage 75,-
Golden Axe 69,-
Invest* 69,-
James Pond** 69,-
Killing Game Show 69,-
Lettrix 69,-
Lotus Esprit Challenge 69,-
Magic Fly 75,-
Neuromancer** 69,-
Nitro* 69,-
Oops up 69,-
Operation Harrier 69,-
Operation Spruance 85,-
Plotting** 69,-
Power Pack** 69,-
Prince of Persia** 69,-
Shadow of the Beast 2* 89,-
Soccer Mania* 69,-
Super Off Road Racer* 69,-
Tower Fra* 85,-
Trans World* 79,-
Turrican* 59,-
UN Squadron 69,-
Vaxine** 69,-
Wild West World* 99,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

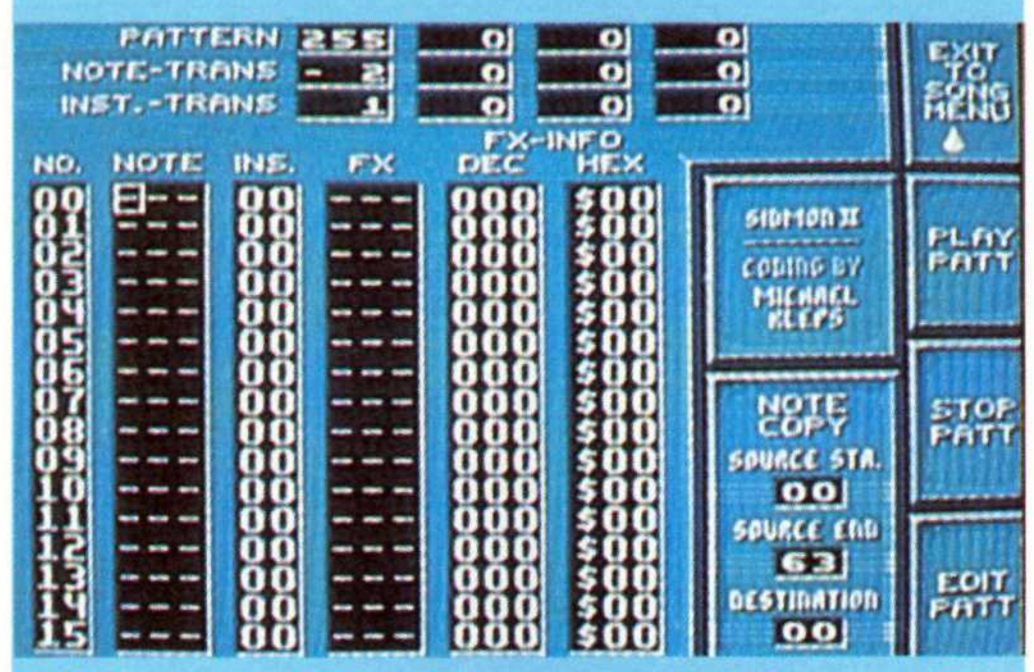
Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151



SIDMON II

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** knapp 100 Mark, **Hersteller:** Turtle Byte, **Muster von:** siehe Hersteller



Musichaotisch

Nach dem seinerzeit wenig durchschlagenden Erfolg des *Sidmon 1* hat man sich bei TURTLE BYTE anscheinend nochmal hingesetzt, sich Gedanken gemacht und aus alten Fehlern gelernt. Dieser Prozeß resultierte in dem, was nun auf meinem Schreibtisch liegt: SIDMON II.

Rein oberflächlich macht das neue Programm einen wesentlich besseren Eindruck als die V1'er-Fassung, aber auch hier hat man leider des öfteren am User vorbeigedacht bzw. unnötige Bedienungsschikanen nicht ausgemerzt.

Schlicht gesagt handelt es sich bei Sidmon 2 um einen in seinen Fähigkeiten stark aufgepeppten Soundtracker. Features wie eine Instrument-Page mit ADSR, Wellenformverkettung etc. hat man sich schließlich schon immer gewünscht, aber wenn's dann ans Editieren geht... Gut, wer sich in den TFMX gefressen hat, der wird auch hier siegreich aus der Schlacht mit dem PRG hervorgehen, aber wer den Tracker als das Maß der Dinge ansieht, wird schnell den Haß fangen.

Bei mir bleiben trotz der grafisch ansprechend gestalteten Benutzeroberfläche einfach zu viele Fragen offen. Warum ist es kaum möglich, das Programm intuitiv zu bedienen? Ich sehe ein, daß man manche Funktionen nicht so einfach kapieren kann und darum im Handbuch nachschlagen muß, aber bei Sidmon 2 hat man's übertrieben. Wieso kann man nur **ein** Laufwerk (das interne) ansprechen? Warum entsprechen Angaben im Handbuch nicht der Realität? Warum sind die Default-Werte in der Instrumenten-Page so eingestellt, daß man zum Testhören eines Samples erstmal ein paar Sachen verdrehen muß? Warum werden beim Editieren von Patterns nur die Noten, nicht aber die Intrumentennummern eingetragen? Warum befinden sich auf der beigelegten Sample-Diskette so viele uralte Instrumente, die bereits hunderte von Malen benutzt worden sind? Warum habe ich bei meinen Stichproben nicht ein einziges Sample gefunden, daß mit einem Looppunkt ausgestattet ist? So könnte ich wohl noch eine Weile weitermachen, aber das werde ich nicht, weil ich mir kein Magengeschwür zuziehen möchte. Sidmon 2 kann ich nicht empfehlen. Schade, denn gerade aus diesem Konzept hätte man eine Menge mehr machen können. ■ *uli*

Positiv: Konzept, grafischer Aufbau
Negativ: mangelnde Benutzbarkeit, ungewöhnliche Schwächen beim Diskettenhandling & Drumherum

---



THE POWER PACK

System: Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Beau-Jolly, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Das Kraftpaket

Ihrem Namen alle Ehre macht die neue Kompilation des englischen Budget-Spezialisten BEAU-JOLLY. Hinter POWER PACK nämlich verbirgt sich eine Zusammenstellung von vier tollen Spielen, von denen zwei ASM-Hits waren.

Fangen wir bei XENON II – MEGABLAST von IMAGE WORKS an, welches noch gar nicht so alt ist. Dieses Programm ist mit Sicherheit zu einem Kult-Ballerspiel geworden, das in puncto Grafik immer noch seinesgleichen sucht. Fünf knallharte Level, Parallax-Scrolling, Extra-Waffen ohne Ende und ein klasse Sound (von *Bomb the Bass*) sind die herausragenden Merkmale dieses Games.

Für alle American-Football-Fans dürfte CINEMAWARES TV SPORTS FOOTBALL der Mega-Hit überhaupt sein. Klasse Grafik, gute Animation, Pausengags, eine super Spielbarkeit mit allen Features des harten Sports und ein Liga-Modus, an dem sich bis zu 28 menschliche Spieler beteiligen können, machen dieses Programm nicht nur für Fans zu einem Muß.

Ebenfalls von IMAGE WORKS ist das „Rollenspiel für Zwei" BLOODWYCH. Zwar reicht dieses Programm nicht an die Qualität von *Dungeon Master* heran, aber gerade zu zweit macht es einen Mordsspaß-Fun. Die Steuerung des Games ist extrem einfach zu handhaben, die 3D-Perspektive der Dungeons ist gut und der Schwierigkeitsgrad recht hoch. Nichts für Anfänger, aber für Fortgeschrittene ein durchaus lohnendes Rollenspiel.



»THE POWER PACK – die Kompilation, die ihrem Namen Ehre macht!«

In einem wunderbaren Ford Cosworth nimmt der Spieler bei LOMBARD RAC RALLY Platz und muß zeigen, was in ihm und seiner Maschine steckt. MANDARIN SOFTWARES Produkt ist zwar kein Mega-Game, doch besticht es durch hübsche Grafik mit gutem 3D-Effekt. Ein eingebautes Quiz, durch das man Geld gewinnen und in Extras investieren kann, sorgt zusätzlich für Kurzweil.

Summa summarum: The Power Pack ist eine durchweg lohnende Investition, die langen Spielspaß garantiert und in keiner Softwaresammlung fehlen darf! ■

Hans-Joachim Amann

Gesamtnote: 11







Geheimnis
Action
Exotik

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Auch mit der Lupe sehen Sie nichts!

Lankhor

MAUPITI ISLAND



Erhältlich auf Atari ST und Amiga
Demnächst auch auf PC

Vertrieb durch :
BOMICO - Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



DRAUF HAUEN & ZAUBERN ...



BLADE WARRIOR

System: PC (getestet), Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Image Works, London, England.



Man lasse sich bitte nicht von diesen ...



... netten Zeichnungen allein beeindrucken!

... sind die bei diesem, auf den ersten Blick sehr einfachen Spiel vorrangig auszuführenden Tätigkeiten. Die Aufgabe bei IMAGE WORKS' BLADE WARRIOR ist es, das Böse, hier Murk genannt, zu bekämpfen. Das ist natürlich mit normalen Waffen nicht zu bewerkstelligen. Man muß sich über viele gefährliche Pfade bewegen und dabei die Bruchstücke einer Tontafel zusammensuchen, auf der – im zusammengesetzten Zustand natürlich, ein Zauberspruch zu lesen ist, mit dessen Hilfe der Masterzauberer das Schwert des Spielers in ein Superschwert verwandelt, welches dann dazu geeignet ist, den bösen Murk abzumurksen.

O.k., das war viel auf einmal, fangen wir einfach mal am Anfang an: Zunächst bewegt man sich auf einem noch recht einfachen Pfad und versucht alles, was einem über den Weg läuft entweder einzusammeln oder falls es einer von Murks finsteren Gesellen ist, zu bekämpfen. Die Gegner, die einem auf den jeweiligen Pfaden über den Weg laufen, ändern ihre Qualität je nachdem auf, welchem Pfad man sich gerade befindet. Es ist also empfehlenswert, zuerst die Pfade zu beschreiten, auf denen die Gegner nicht zu stark sind und keine Schwierigkeiten beim Einsammeln der Zutaten für die Zaubersprüche bereiten. Hat man genug Gegenstände eingesammelt, begibt man sich in sein eigenes Labor, wo man sich dann seine Zaubersprüche zusammenmixen kann.

Diese haben entweder den Charakter einer Waffe oder können auch dazu verwendet werden, die schwindende Lebensenergie zu erneuern.

Innerhalb des Programms können bis zu sechzehn Zaubersprüche, erstellt werden. Einmal im Besitz von vielen Zaubersprüchen, kann man sich daran machen, auch stärkere Gegner zu bekämpfen. Aber Vorsicht, die Sprüche verbrauchen sich und müssen dann im Labor erneut zusammengemixt werden. Befindet man sich gerade auf einem schwierigen Pfad und verfügt über keine Zauberkraft mehr, ist das rettende Labor wohl nicht mehr zu erreichen.

In den Türmen der Zauberer kann man entweder mit den Zauberern reden oder versuchen, mit ihnen einen Handel abzuschließen, der uns der Lösung der Aufgabe näherbringt. Will man in Erfahrung bringen, wo man sich zur Zeit befindet, so tut man dieses, indem man einfach einen Blick auf die Karte wirft. Auf die gleiche Art läßt sich auch das mitgeführte Inventar überprüfen.

Die Grafik während des Spiels ist nicht gerade vom Feinsten, sie ist wie ein Scheerenschnitt aufgebaut. Die Ansichten in den Türmen und im Labor sind deutlich besser, aber auch weit entfernt von dem, was man Spitzenklasse nennen würde. Die Steuerung erfolgt ganz einfach über die Cursortasten und ist effektiv und präzise. Der Sound beschränkt sich im Wesentlichen auf zwei verschiedene Arten Piepgeräusche, je nach dem, ob man selbst verwundet worden ist oder erfolgreich zugeschlagen hat, also eine akustische Trefferkontrolle.

Obwohl das Spiel optisch wie akustisch kein Highlight ist, kommt doch Spielfreude auf. Da sich der Schwierigkeitsgrad mit dem jeweils beschrittenen Pfad ändert, kommt man auch schon am Anfang des Spieles, wenn nur die einfachen Pfade zur Auswahl stehen, schon gut zum Zuge und muß nicht erst stundenlang trainieren, bis man den ersten Erfolg verbuchen kann. Der Zauberspruch zur Erneuerung der Lebensenergie steht schon relativ früh zur Verfügung, die Rezepte für die schwierigeren Zauberformeln muß man sich erst im Laufe des Spiels zusammensuchen. Das Einsammeln der Zutaten für die Zaubersprüche und das daran anschließende Erstellen derselben kann direkt eine Art Sucht verursachen. Ich jedenfalls wollte gar nicht mehr aufhören zu spielen. Es muß eben nicht immer die tollste Technik sein, die den Reiz eines Spieles ausmacht.

Alles in allem ein mit Adventuremerkmalen versehenes, einfach gemachtes aber durchaus lohnendes Action-Spiel ■

Dirk Fuchser

Grafik	**6**
Steuerung	**10**
Handlung	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**



Da liegt Langeweile in der Luft



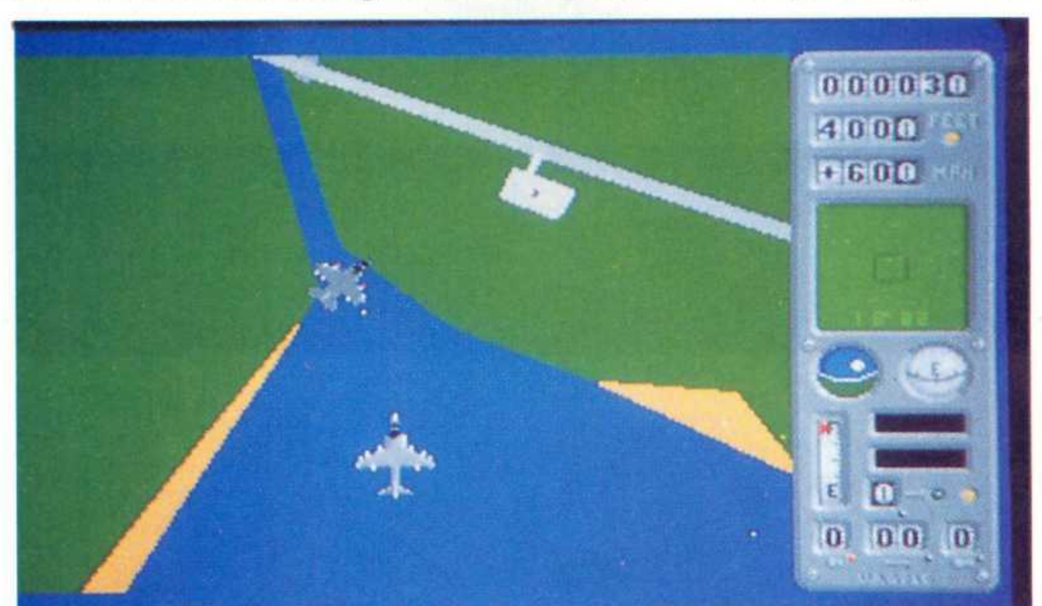
OPERATION HARRIER

System Amiga, Atari ST (beide getestet), PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Wieder mal ein Ballerspiel zum Thema Kampfflugzeug. .. business as usual. Die Aufgabe ist es hierbei, mit einem Senkrechtstarter vom Typ Harrier feindliche Kreuzer, Flugfelder oder Rüstungsbetriebe zu bombardieren, respektive von der Landkarte zu putzen.

Nachdem man von seinem Vorgesetzten die Instruktionen erhalten und die für den Auftrag benötigten Waffen unters Flugzeug gehängt hat, geht's dann endlich los.

Die Bilder zwischen den eigentlichen Screens sind alle ganz hübsch gezeichnet und sogar teilweise animiert, während das Spiel an und für sich optisch eher auf Sparflamme vor sich hin köchelt. Der Sound der Amigaversion geht o.k., den der Atariversion kann man wohl getrost als mies bezeichnen. Das Scrolling ist etwas ungewöhnlich, aber ruckelfrei. Die Feinheiten der Bedienung muß man sich selbst aneignen, da die Anleitung (deutsch) hier wirklich keine große Hilfe ist. Das ganze Spiel wird in der Vogelperspektive dargestellt, die Steuerung erfolgt mit Joystick und Tasten.



Hat man mal wieder einen Vogel in den Bach oder sonstwohin geschmissen, wird man von dem vorgesetzten Offizier mit ein paar warmen Worten bedacht, bevor man derart angespornt, sein Glück noch zweimal versuchen kann, bis das erlösende Game-Over auf dem Schirm erscheint. Kurzum: Ein durchschnittliches Flugzeugballerspiel, das auch für Fans dieser Art Spiele kein Muß darstellt. ■

Dirk Fuchser

	Amiga/ST
Grafik	6/5
Sound	9/3
Spielablauf	7/7
Motivation	7/7
Preis/Leistung	5/5

Abschießen, kassieren, kaufen ...



XIPHOS

System: Amiga (tested), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford, U.K., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

...so könnte man den roten Faden, der das Action-/Strategiespiel XIPHOS durchläuft, beschreiben. Besonders neu ist diese Idee nicht, wurde sie doch schon im Klassiker *Elite* und dessen zahllosen Clones zur Genüge ausgekostet. Um die Sache aber nicht ganz so auffallend zu gestalten, wurde der Spielablauf in ein Paralleluniversum, das aus mehreren ineinander verschachtelten Universen besteht, versetzt, in dem sich die Naturgesetze in etwas modifizierter Form präsentieren. So wird dem eigenen Raumschiff beim Flug in südlicher Richtung Energie entzogen, während Richtung Norden Energie aufgenommen wird. Leider muß der Player nach Süden fliegen, denn dort befinden sich die Zugänge von einem Kosmos zum anderen.

Am Ende der langen Reise wartet der Riesencomputer, der mittlerweile durchgedreht ist und den der Spieler deshalb eliminieren soll.



Oft, nur allzuoft hat man versucht, Elite zu kopieren oder sich dranzuhängen. Das Ergebnis war wie bei XIPHOS meist ernüchternd.

Wie üblich wimmelt der Raum von schießwütigen Piraten und anderem Gesindel, das zur Strecke gebracht werden muß, um das eigene Punktekonto zu erhöhen. Mit ausreichend Punkten ausgestattet, wird eine der zahlreichen Raumbasen aufgesucht, wo die Ausrüstung aufgefrischt und verbessert werden kann.

So ballert man sich mit mäßiger Grafik, Standardsound und rapide sinkendem Motivationsgrad lustlos durch das Game, bis sich endlich der Selbsterhaltungstrieb meldet und man das einzig Richtige tut: RESET! ■ *Cruiser*

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3

WELT AM DRAHT



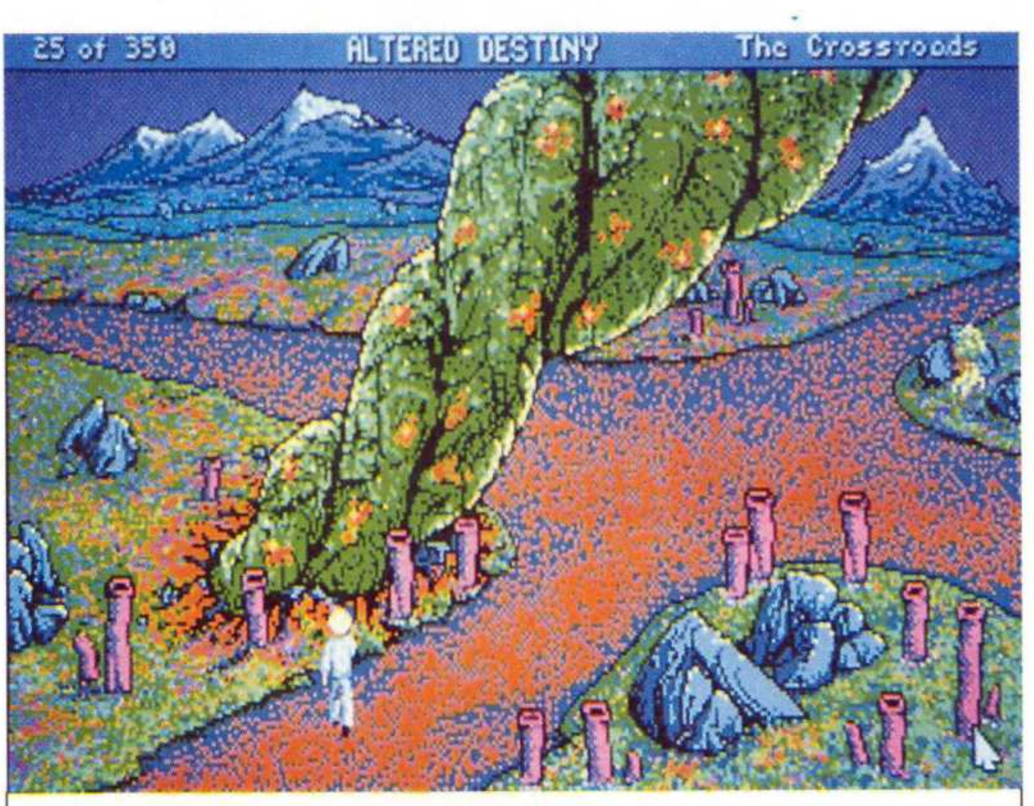
ALTERED DESTINY

System: IBM PC (CGA, EGA, VGA; mind. 640-KByte; Festplatte erforderlich; Maus kann benutzt werden), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Accolade, San José, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

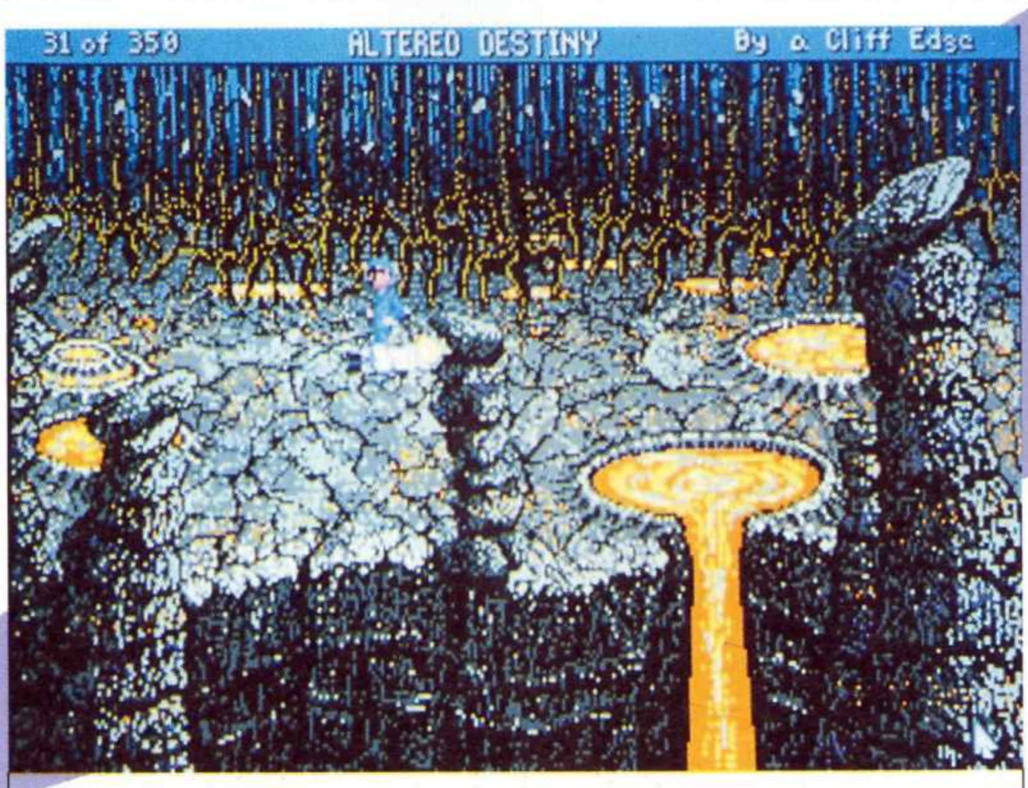
Alles fängt so harmlos an. Alles hätte so schön werden können. P.J. Barrett freut sich auf einen gemeinsamen Fernsehabend (und mehr) mit seiner Freundin, Trudy Foxlitner. Während Trudy – ungeheuer langbeinig, blond und wohlgeformt – ins Bad entschwindet, um sich etwas „Bequemeres" anzuziehen, stellt P.J. eine Schale Popcorn auf den Tisch und schaltet das Fernsehgerät ein. Und das war sein Fehler.

Denn noch bevor das Bild auf der Mattscheibe erscheint, wird P.J. von einer magischen Kraft in den Apparat hereingezogen. Da bleibt er aber nicht, sondern er tritt eine Reise an in eine andere Welt, surreal und voller eigenartiger Kreaturen. Unterwegs erfährt er noch, daß man ihm in Ermangelung eines Besseren den Auftrag gibt, dem bösen Helmar den Garaus zu machen.

Soweit die Vorgeschichte zu ALTERED DESTINY, dem neuen Adventure von ACCOLADE und Nachfolger von *Search for the King.* Aufgabe des Spielers ist es also, Helmar zur Strecke zu bringen, wozu der Juwel des Lichts gefunden werden muß. Das eigentliche Spielgeschehen beginnt auf einem Felsplateau,



Am Scheideweg – woher weht der Wind?



Traum oder Realität? Findet es heraus!

von wo aus man zu Alnar, dem Waffenschmied, gelangt. Hier erhält man ein Schwert und eine Axt. Ein Blick ins Inventory zeigt, daß man außer diesen beiden Gegenständen auch noch die Popcornschale mit sich herumträgt. Das Popcorn sollte man nicht essen, da dies mit zwei Minuspunkten bestraft wird. Offenbar ist es also für die spätere Verwendung gedacht.

Von der Plattform gibt es – scheinbar – kein Entrinnen. Nach einigem Knobeln gelingt es aber doch. Man greife („take") die herumschwebende Pflanze (die kleinere, wohlgemerkt!), und siehe da: Man wird sanf nach unten getragen und findet sich auf einer Wegkreuzung wieder.

Von hier aus führen Pfade in vier Richtungen – klar, daß ich mir die angrenzenden Örtlichkeiten näher angeschaut habe. Entdeckt habe ich dabei so einiges, wobei ich mir auf manches jedoch noch keinen Reim machen kann. So ist mir die Bedeutung des in den Boden eingelassenen Schildes noch unklar, und auch mit dem von einem Baum abgefallenen Blatt weiß ich noch nichts anzufangen. Dementgegen habe ich entdeckt, daß sich die Hängematte – naturgemäß – bestens für ein Schläfchen eignet. Auch träumen läßt es sich hier vorzüglich, und die Traumwelt, in die man auf diese Weise hineingerät, will ebenfalls gründlichst untersucht sein. Jedoch: Wie kommt man an dem Wächter des „Brunnens des Lichts" vorbei? Was hat es mit den schlafenden Fluboxes auf sich? Nur zwei von vielen Rätseln, die noch gelöst werden müssen!

Wer ein wenig Geduld aufbringt, wird sich jedoch von den vielen Hürden nicht schrecken lassen. Denn: Altered Destiny vermag durchaus den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Das Adventure ist intelligent gemacht, die Texte sind teilweise recht witzig. Die Handlung ist so fern jeder Realität, daß man kaum Gelegenheit findet, sich an Widersprüchen zu stören. Die Grafik allerdings – oh je, oh je! – sieht mehr nach C-64 aus denn nach PC mit VGA-Karte, wie ich ihn zum Test benutzt habe. Hier müssen also in der Bewertung deutliche Abstriche gemacht werden. Alles in allem ist Altered Destiny jedoch ein interessantes Adventure, das seinen Vorgänger *Search for the King* um Längen schlägt. Noch 'ne kleine Steigerung, und beim nächstenmal wird's ein Hit, Accolade!

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Parser	**9**
Handlung	**8**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

Zum Kugeln

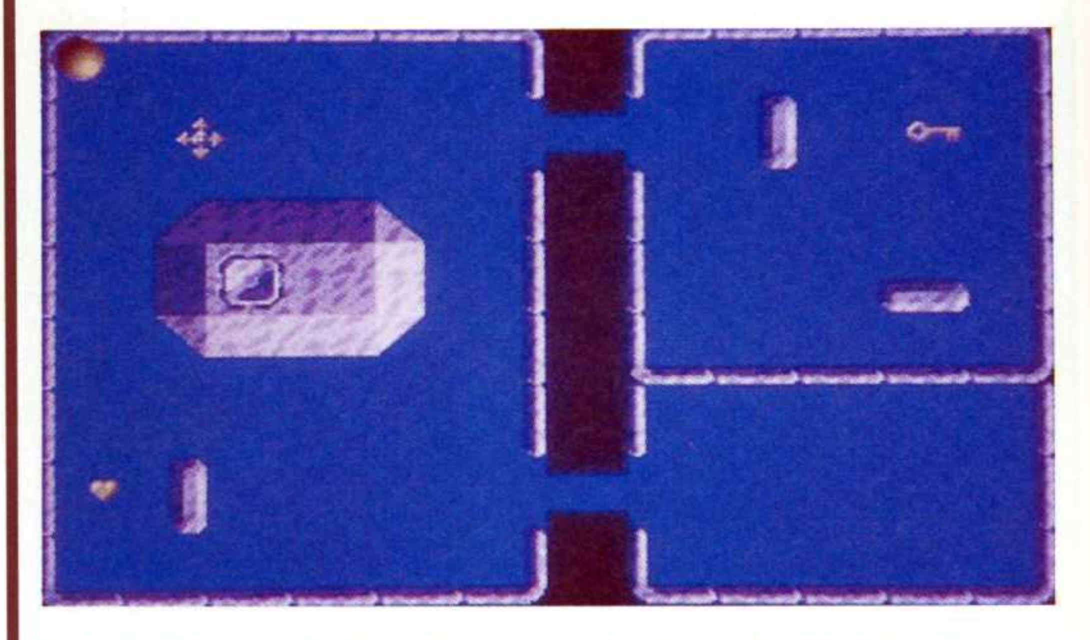


CENTURY

System: Amiga (getestet), ST, IBM-PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Software 2000, **Muster von:** Software 2000, 2320 Plön.

Jeder wird wohl das Spiel mit der Kugel im Holzkasten kennen, bei dem es gilt, sich mit Hilfe von zwei Steuerknöpfen, die ein Kippen der Spielfläche bewirken, durch ein Labyrinth zu bewegen. Die Umsetzung dieses Spieles auf den Computer bleibt jedoch hinter den Erwartungen zurück. Die Steuerung per Maus ist problemlos, wenn man sich ersteinmal daran gewöhnt hat. Das reagieren die Kugeln anders auf die Steuerung, beziehungsweise auf Kräfte, die auf sie einwirken. So kann zum Beispiel die Glaskugel bei allzuhartem Auftreffen auf Hindernisse zerspringen. Wie bei Spielen dieser Art üblich, wird es im Verlaufe natürlich immer schwieriger, einen Level erfolgreich zu bestehen. Die in der Holzkastenversion naturgemäß immer sichtbaren Löcher, sind in höheren Levels teilweise nicht immer aktiv. Plötzlich taucht an einer Stelle, an der man sich eben noch sicher wähnte, ein Loch auf, und weg ist der Ball.

Die Grafik kann man getrost als einfach bezeichnen, gleiches gilt für den Sound. Bei einem Preis von 80.- DM kann man eigentlich mehr erwarten, vor allem, wenn man



Spielfeld an sich hat keine Ähnlichkeit mit dem der ursrünglichen Holzkastenversion. So braucht man im ersten Level nur einen Schlüssel zu überrollen, der die Eintrittskarte für die Mulde darstellt, in der der Ball in jedem Level für mindestens fünf Sekunden verharren muß, wenn der Level als erfüllt gelten soll. Im Unterschied zur altbekannten Version muß man bei diesem Spiel mit Kugeln aus verschiedenen Materialien fertig werden. Je nach Material den Preis der Holzkastenversion bedenkt. Es ist vielleicht unfair, ein Computerspiel mit seiner Vorlage aus dem „richtigen Leben" zu vergleichen, aber das Orginal gefällt mir persönlich irgendwie besser, besonders im Hinblick auf den Kostenfaktor. ■

Dirk Fuchser

Grafik	4
Sound	4
Spielverlauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	4



Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

C64 Disketten	
ADDIDAS CHAMPIONCHIP TIEBREAK	38,90
APPRENTICE DT. *	37,90
ATOMIC ROBOKID DT.	37,90
ATOMIX	37,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90
BADLANDS *	38,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT. *	38,90
CABAL	37,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CRIME TIME DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DINOWARS DT.	29,90
DRAGON STRIKE *	59,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS BREED DT. *	38,90
EDITION 1 COMPILATION	47,90
EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER	34,90
EXTERMINATOR *	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FIRE AND FORGET 2	37,90
GOLDEN AXE *	38,90
GOLD OF THE AZTECS *	38,90
GUNSHIP	47,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INTERNATIONAL SOCCER CHAL. DT. *	54,90
INVEST DT. *	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 2	39,90
KINGS BOUNTY DT.	49,90
KLAX	37,90
LOOPZ *	37,90
LORDS OF DOOM DT.	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MEAN STREETS DT. *	39,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHT & MAGIC 1	49,90
MONTY PYTHON *	38,90
M.U.D.S. *	36,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NIGHTSHIFT DT. *	37,90
NINJA REMIX	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
ORIENTAL GAMES DT. *	49,90
PIRATES	47,90
PLATINIUM COMPILATION DT.	49,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWERSLIDE *	47,90
PUZZNIK *	37,90
RA DT.	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
Q8 TEAM FORD DT. *	49,90
SARACON DT. *	37,90
SATAN *	27,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SEGA MASTER MIX DT.	54,90
SILENT SERVICE	37,90
SLY SPY *	37,90
SNOWSTRIKE DT.	37,90
SOCCER MANIA DT. *	38,90
SPY WHO LOVED ME	36,90
STAR COMMAND *	59,90
STAR CONTROL *	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STARGLIDER 2 DT. *	45,90
STRATEGO *	45,90
STUN RUNNER *	38,90
SUPER OFF ROAD RACER *	45,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE *	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TOTAL RECALL DT. *	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
ULTIMA 6 *	69,90
UN SQUADRON DT. *	37,90
USS JOHN YOUNG	30,90
WHEELS OF FIRE	49,90
X-OUT DT.	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90
ZOMBIE DT.	38,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

SONDERPOSTEN C64 DISK	
BARTS TALE 2	27,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLER OF THE YEAR	15,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
PITSTOP 2	15,90
ROLLING THUNDER	15,90
SKATE OR DIE	19,90
SPITTING IMAGE	11,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

PC/IBM	
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
AD LIB VISUAL COMPOSER SOFTWARE	129,90
AD LIB SONG ALBUMS JE	69,90
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
ALTERED DESTINY	75,90
BAD BLOOD	79,90
BARTS TALE 3 *	65,90
BATMAN MOVIE DT.	59,90
BATTLECHESS 2 DT.	72,90
BATTLEMASTER	69,90
BLADE WARRIOR	75,90
BUCK ROGERS	69,90
BUDOKAN DT.	64,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CHESS SIMULATOR	69,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
CRIME TIME DT. *	65,90
DAS STUNDENGLAS DT.	75,90
EPYX SPORTING GOLD DT.	65,90
F16 FALCON 3 DT. *	89,90
FINAL COMMAND *	65,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FOUNTAINE OF DREAM	69,90
FROM COAST TO COAST DT.	59,90
HARD NOVA DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	74,90
ISHIDO DT.	75,90
IT CAMES FROM THE DESERT DT. *	75,90
JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
JONES IN THE FAST LANE	72,90
KINGS BOUNTY	72,90
KINGS QUEST 5	89,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LOOM DT.	69,90
LORD OF THE RINGS	69,90
LOST PATROL DT.	75,90
MEAN STREETS *	72,90
MIDWINTER DT.	79,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
NIGHTBREED MOVIE DT.	59,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OILS WELL	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
PRINCE OF PERSIA *	69,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90
R A DT.	54,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RICK DANGEROUS 2 *	65,90
SAVAGE EMPIRE *	79,90
SECRET OF SILVERBLADES	65,90
SECOND FRONT	72,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET WEAPONS OF THE LW *	69,90
SHARKEYS *	69,90
SILENT SERVICE 2 ENGL.	69,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SNOWSTRIKE DT.	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 4 *	89,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
SUPERLEAGUE SOCCER	59,90
SUPER OFF ROAD RACER	65,90
SUPREMACY	79,90
STARCONTROL	75,90
STARBLADE *	59,90
STORMOVIK SU 25	69,90
STRATEGO *	75,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
TENNIS CUP	65,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TUNNELS & TROLLS	72,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	84,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT. *	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WING COMMANDER	72,90
WONDERLAND	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 11,90

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA		
688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER		84,90
ACCOLADE IN ACTION		69,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	65,90
AMOS GAME CREATOR		109,90
ATOMIC ROBOKID DT.	59,90	59,90
AWESOME DT.		75,90
BADLANDS *	59,90	59,90
BAR GAMES		65,90
B A T DT.		75,90
BATTLECOMMAND DT. *	65,90	65,90
BATTLECHESS 2 DT. *		65,90
BATTLEMASTER	59,90	69,90
BETRAYAL DT. *	69,90	69,90
BILLY THE KID DT. *	59,90	59,90
BLADE WARRIOR	59,90	59,90
BUDOKAN DT.		65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CAPTIVE	59,90	59,90
CHASE HQ 2 DT. *	59,90	59,90
CHALLENGERS COMPILATION	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90	59,90
CHESS SIMULATOR	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90	65,90
CODENAME ICEMAN 1MB		89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB		89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CRIME TIME DT. *	59,90	59,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DINOWARS DT.	54,90	54,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90	72,90
DRAGON WARS *		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELITE DT.	65,00	65,00
EPIC *	59,90	59,90
EPYX SPORTING GOLD DT.	65,90	65,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FATAL HERITAGE DT.		69,90
FINAL BATTLE	65,90	65,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
FLIP-IT & MAGNOSE	59,90	59,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90	59,90
FUTURE CLASSICS		59,90
GOLDEN AXE DT. *		65,90
IMMORTAL DT.. 1MB	65,90	65,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
ISHIDO DT.		65,90
INVEST DT.	65,90	65,90
ISLAND OF LAST HOPE		65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
IT CAME DATA DISK DT.		39,90
JAMES POND DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KINGS QUEST 4 1MB		89,90
KLAX	49,90	49,90
LETTRIX DT.	59,90	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90	65,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS	59,90	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90	54,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOOPZ	59,90	59,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90	65,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MANIX	59,90	59,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIGHT & MAGIC 2		69,90
MONTY PYTHON	54,90	54,90
MOONBLASTER DT.	54,90	54,90
M.U.D.S.	65,90	65,90
N.A.R.C. DT. *	59,90	59,90
NEUROMANCER DT.		65,90
NIGHT BREED DT.	59,90	59,90
NIGHT HUNTER DT.	65,90	65,90
NITRO DT.	59,90	59,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OOOPS UP DT.	59,90	59,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90	65,90
PANG DT. *	59,90	59,90
PARADROID 90	59,90	59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PLOTTING DT.	49,90	59,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
PORTS OF CALL DT.		59,90
POWERMONGER DT.	69,90	69,90
POWERPACK COMPILATION	65,90	65,90
PRINCE OF PERSIA DT.	65,90	65,90
PUZZNIK DT. *	59,90	59,90

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA		
RED STORM RISING DT.		65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90	59,90
ROGUE TROOPER	49,90	59,90
SATAN *	54,90	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90	65,90
SECOND WORLD DT.	54,90	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2		75,90
SHOCKWAVE		59,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SIMULCRA DT. *	65,90	65,90
SNOWSTRIKE DT.	49,90	59,90
SOCCER MANIA COMPILATION DT.	65,90	65,90
SOUNDEXPRESS		89,90
SPEEDBALL 2 *	65,90	65,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
SPY WHO LOVED ME	49,90	49,90
STARBLADE	59,90	59,90
STAR CONTROL *		65,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90	65,90
SUPREMACY	69,90	69,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	65,90	65,90
TEAM YANKEE DT.	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90	69,90
TIME RACER DT.	65,90	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90	65,90
TOTAL RECALL DT. *	49,90	59,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90	65,90
TOWER FRA DT.		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *		74,90
ULTIMA V	79,90	79,90
UMS 2 DT. *	72,90	72,90
UN SQUADRON	59,90	59,90
VAXINE DT.	65,90	65,90
VOODOO KNIGHTMARE DT.	65,90	65,90
WELLTRIS DT.		69,90
WESTPHASER DT.		89,90
WILD WEST WORLD DT.		85,90
WINGS DT.		74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90	65,90
WINGS OF FURY		59,90
WOLFPACK DT. *	74,90	74,90
XIPHOS	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

PREISHITS ST/AMI

PREISHITS ST/AMI		
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.		24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90	17,90
AIRBORN RANGER		29,90
BAAL		17,90
BALLISTIX		17,90
BARTS TALE 2		29,90
BLOOD MONEY		17,90
CAPTAIN BLOOD		17,90
CARRIER COMMAND		29,90
CYCLES		24,90
DAS REICH DT. MONOCHR.	17,90	
FERRARI FORMULA 1		24,90
FLY FIGHTER		24,90
IMPACT		17,90
INTERCEPTOR		29,90
ITALY SOCCER 1990	17,90	17,90
KIKSTART 2		17,90
NITRO BOOST	17,90	17,90
ON SAFARI		17,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90	17,90
PROTECTOR		17,90
ROCKSTAR	17,90	17,90
S.A.S COMBAT		17,90
SIDEWINDER 2		17,90
SPIDERTRONIC		17,90
STORMLORD		24,90
T-BIRD		17,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90	17,90
WAR MACHINE	17,90	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90	28,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA ZUBEHÖR	
AMIGA MOUSE	79,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	229,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	179,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	109,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

LEERDISKETTEN

LEERDISKETTEN	
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

MAGERE KOST



MURDERS IN SPACE

System: Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Auf dem ersten Blick lockt hier die Vorstellung bei MURDERS IN SPACE aus dem Hause INFOGRAMES, sich als Detektiv in einer europäischen (!) Raumstation zu betätigen. Es gilt, den Täter zu finden, der einen Mordanschlag auf den Leiter der Mission verübt hat. Das Adventure startet an dem Punkt, als die Hauptfigur „Dick Anderson" mit einem Raumgleiter an der Weltraumstation andockt. In der Station angekommen, schwebt man zuerst etwas rat- und schwerelos umher, wobei man die Spielfigur per Maus in vier verschiedene Stellungen bringen kann. Von Animation kann also nicht die Rede sein, und auch die Mitastronauten an Bord der Station hängen dumpf und bewegungslos in der Station herum.

Anhand von fertig formulierten Dialogen soll man dann hinter die Geheimnisse kommen, die jedes der sieben Mitglieder der Crew hat.

Die Anleitung verspricht, daß Murders in Space ein Spiel eines ganz eigenen Genres und nicht notwendig sei, „Romane zu schreiben" oder „eine Menge Gegnstände einzusammeln".

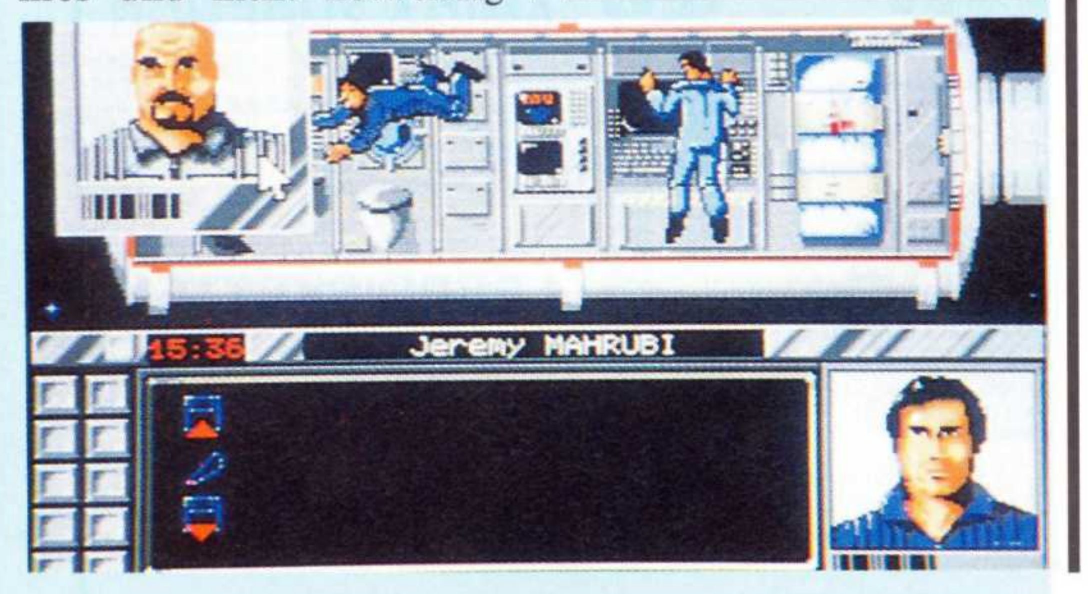
In das Spiel mit einbezogen sind die, in der Anleitung als „Spiele im Spiel" bezeichneten, nun sagen wir mal „Actionsequenzen", deren Sinn auf dem ersten Blick nicht so ganz einleuchtend ist. Es geht hierbei darum, verschiedene Module in der Weltraumstation zu bedienen, wie zum Beispiel ein Analysegerät oder ein Solarteleskop. Ganz nett gemacht, aber gesteigerte Spielfreude kommt hierbei auch nicht auf.

Bleibt noch zu erwähnen, daß in der Verpackung des Spiels ein Beutel mit Astronautenkost enthalten ist, dessen Inhalt sich zwar nicht essen läßt, aber anscheinend dazu geeignet ist, der Lösung näher zu kommen. Man muß sich jedoch fragen, was eine Gummispinne, Nähzeug, zwei Plastikerbsen und ein Spielzeugtropf in einer Weltraumstation zu suchen haben.

Alles in allem ein Adventure, das nicht so einzigartig ist, wie es die Anleitung verspricht, graphisch ganz nett aufgemacht, aber nicht unbedingt jedermanns Sache. ■

Dirk Fuchser

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	6
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6



E.T. IN BLECH



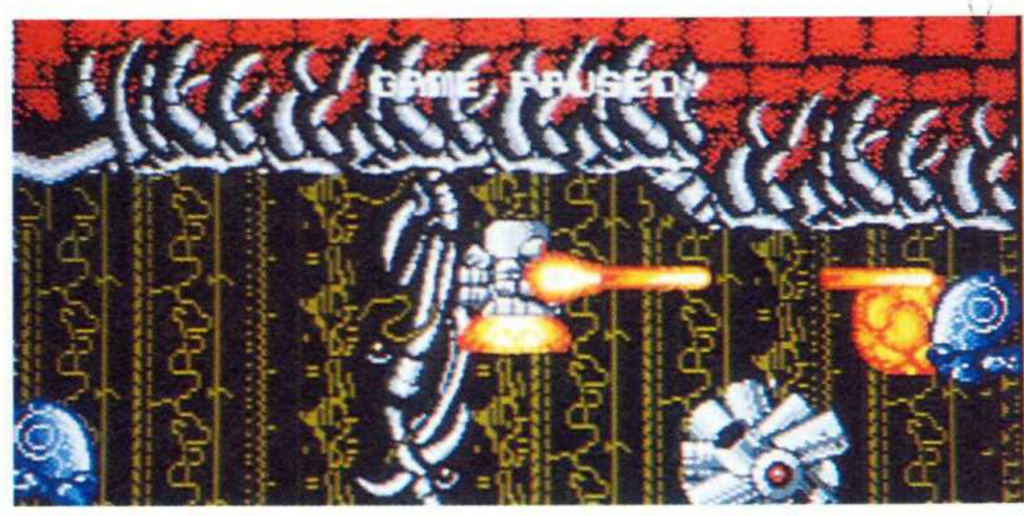
ATOMIC ROBO-KID

System: Amiga, Atari ST, C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis: 16-Bit ca. 75 DM, C-64 ca. 50 DM (Disk),** Hersteller: **Activision, England,** Muster von: **United Software, 4835 Rietberg.**

Erfinder dieser seltsamen Geschichte um einen kleinen Roboter, der so süß aussieht wie E.T. in Blech, ist die japanische Automatenfirma UPL. So verwundert es nicht, daß ATOMIC ROBO-KID zunächst in einer Spielhallenfassung erschien. Das Spielgeschehen hat sich auch in der Umsetzung kein bißchen geändert: Der Spieler steuert das Robo-Kid durch eine ungeheure Anzahl von Leveln, die deshalb auch nicht besonders lang sind, aber mit diversen Mittel- und Endgegnern aufwarten können. Das gesamte Game hat dabei jenes seltsame Knubbel-Design, das jedes Spiel des Ballerspezialisten UPL auszeichnet. Activision muß man das Lob machen, das gesamte High-Tech- und Bio-Styling des Spiels originalgetreu rübergzogen zu haben. Alle Konturen der Grafik sind im besten UPL-Stil imitiert, alle Formen der Spielcharaktere und Backgrounds wuchern in schönen Rundungen. Sieht süß aus!

Weitaus weniger süß sind da schon die Feindansammlungen, die UPL aufs Schlachtfeld schickt, um Euch kräftig einzuheizen.

Weder die Automaten- noch die Konsolenfassung besaßen derart heißblütige Angreifer, ausgerechnet die HC-Fassungen müssen so hammerhart sein. Gegen ein richtig, schönes, knallhartes, schwieriges Ballerspiel hat ja niemand etwas einzuwenden, doch wenn der Rechner aufgrund der Spritemassen und/oder miserabler Programmierung öfter in die Knie geht, wird aus dem Spaß das große Ärgern. Schon bei geringeren „Feindbewegungen" wird der Spielablauf bei ST und Amiga quälend langsam, wird aus Reflexe testender Ballerei ein Zeitlupencrash. Über Abwechslung kann man sich bei dieser Umsetzung ja nicht beklagen, aber „Fun durch Action" kommt bei Atomic Robo-Kid kaum auf. Die C-64-Fassung ist zwar fixer, doch die ärmlichen kleinen Sprites und die noch hektischere Ballerei lassen die Leben auf diesem Rechner noch schneller verenden. Forget it. ■



Michael Suck

(Amiga/Atari ST/C-64)			
Grafik	8	9	5
Sound	7	6	8
Spielablauf	3	4	3
Motivation	4	4	3
Preis/Leistung	4	5	4

0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

- 688 Attack Submarine dt. 64.90
- A 10 Tank Killer 1MB 79.90
- Advanced Tac.Fighter * dt. 64.90
- Altered Destiny * dt. 64.90
- AMOS - Game Creator 99.90
- Apprentice dt. 54.90
- Atomic Robo Kid dt. 59.90
- Awesome dt. 74.90
- Back to the Future 2 dt. 59.90
- Bad Blood * 69.90
- Bards Tale 3 * dt. 64.90
- Battle Chess dt. 59.90
- Battle Chess 2 * dt. 64.90
- Battlemaster dt. 74.90
- Betrayal * dt. 69.90
- Big Business * 54.90
- Blade Warrior * 59.90
- Brainblasters * dt. 64.90
- BSS Jane Seymour dt. 59.90
- Buck Rogers * dt. 79.90
- Budokan dt. 64.90
- Bundesliga Manager dt. 54.90
- Cadaver kpl.dt. 64.90
- Captive 1MB 59.90
- Carthage * dt. 64.90
- Cartoon Capers * 49.90
- Champ. of Krynn 1MB dt. 64.90
- Champions of Raj * 64.90
- Chaos Strikes Back * dt. 64.90
- Chess Simulator dt. 59.90
- Chuck Yeagers AFT 2 * dt. 69.90
- Codename Iceman 1MB 79.90
- Colonels Bequest 1MB 79.90
- Combo Racer dt. 59.90
- Conqueror dt. 64.90
- Conq. of Camelot 1MB 79.90
- Corporation dt. 59.90
- Corvette * 69.90
- Crimewave * dt. 59.90
- Curse of Azure Bonds dt. 69.90

4-Player Adapter 19.90
Floppy-Drive, ext 3.5" 198.90
Floppy-Drive, ext 5.25" 248.90

- Das Stundenglas * dt. 69.90
- Days of Thunder dt. 59.90
- Dick Tracy * 79.90
- Dinowars dt. 49.90
- Distant Armies 59.90
- Double Dragon 2 dt. 49.90
- Dragon Wars * 64.90
- Dragonflight dt. 69.90
- Dragons Lair 2 99.90
- Dragons of Flame dt. 64.90
- Dragonstrike 69.90
- Dungeon Master 1MB dt. 64.90
- Elvira * dt. 74.90
- Emlyn Hughes Soccer 54.90
- Extase * dt. 54.90
- F-16 Combat Pilot dt. 59.90
- F-16 Falcon Mission 2 dt. 49.90
- F-19 Stealth Fighter dt. 69.90
- F-29 Retaliator dt. 59.90
- Fatal Heritage kpl.dt. 69.90
- Fighter Bomber dt. 69.90
- Final Battle dt. 64.90
- Flight of the Intruder * dt. 69.90
- Flimbo's Quest dt. 59.90
- Flip-it Magnose dt. 59.90
- Flood dt. 64.90
- Fountain of Dreams * 64.90
- Future Basketball dt. 59.90
- Ghostbusters 2 dt. 59.90
- Globulus * 54.90
- Gold of the Aztecs dt. 59.90
- Golden Axe dt. 59.90
- Great Courts 2 * dt. 64.90
- Gremlins 2 dt. 59.90
- Harley Davidson 69.90
- Harpoon * dt. 69.90
- Horror Zombies * dt. 59.90
- Immortal 1MB dt. 64.90
- Imperium dt. 64.90

AMIGA-Software

- Indiana Jones Adv. kpl.dt. 64.90
- Indianapolis 500 dt. 64.90
- Industrial Rebound * dt. 54.90
- Inspector Griffu 1MB dt. 54.90
- Int.Soccer Challenge dt. 59.90
- Inter. 3 D Tennis dt. 59.90
- Ishido dt. 64.90
- It came fr. Desert 1MB dt. 69.90
- Italy 1990 - Winners dt. 49.90
- James Pond dt. 59.90

AMIGA 500
RAM-Erweiterung
auf 1 MB
abschaltbar mit Uhr
ARBIROSOFT-Sonderpreis
DM 99.90 !!!

- Khalaan kpl.dt. 64.90
- Kick Off 2 kpl.dt. 54.90
- Kid Gloves dt. 59.90
- Killing Cloud * 64.90
- Killing Game Show dt. 59.90
- Kings Quest 4 1MB 79.90
- Knights of Legend * 69.90
- Last Ninja 2 dt. 59.90
- Legend Billy Boulder * 59.90
- Legend of Faerghail dt. 64.90
- Leisure Larry 2 1MB 79.90
- Leisure Larry 3 1MB 79.90
- Lettrix dt. 59.90
- Loom dt. 69.90
- Lords of Rising Sun dt. 69.90
- Lost Patrol dt. 59.90
- Lotus Esprit Challenge dt. 59.90
- M 1 Tank Platoon dt. 69.90
- M.U.D.S. * dt. 64.90
- Mad Professor Mariatti dt. 49.90
- Magic Fly dt. 64.90
- Maniac Mansion kpl.dt. 64.90
- Manix dt. 59.90
- Mean Streets * dt. 64.90
- Midnight Resistance dt. 59.90
- Midwinter dt. 64.90
- Might & Magic 2 69.90
- Monkey Island * eng 59.90
- Monkey Island * dt. 79.90
- Monty Python Circus dt. 49.90
- Moon Blaster dt. 54.90
- Murder dt. 59.90
- Neuromancer dt. 64.90
- New York Warriors dt. 49.90
- New Zealand Story dt. 64.90
- Night Breed Action dt. 59.90
- Night Breed Adv. * dt. 64.90
- Night Hunter dt. 64.90
- Nightshift * dt. 69.90
- Nitro dt. 59.90
- North Sea Inferno dt. 39.90
- Nuclear War 59.90
- Oil Imperium kpl. dt. 54.90
- On the Road kpl. dt. 69.90
- Ooops Up dt. 59.90
- Operation Harrier dt. 59.90
- Operation Stealth kpl. dt. 59.90
- Oriental Games 59.90
- Over the Net dt. 59.90
- Paradroid 90 dt. 59.90
- Pick'N'Pile * dt. 64.90
- Pinball Magic dt. 49.90
- Pipemania dt. 59.90
- Pirates dt. 59.90
- Player Manager dt. 54.90
- Plotting dt. 59.90
- Police Quest 2 1MB 79.90
- Pool of Radience 1MB dt. 59.90
- Populous dt. 64.90
- Populous-Promised dt. 39.90
- Ports of Call dt. 59.90
- Power Monger dt. 69.90
- Powerboat 59.90
- Prince of Persia dt. 64.90
- Private Proberty * dt. 54.90
- Pro Tennis Simulator 19.90

AMIGA-Software

- Projectyle dt. 64.90
- Ra dt. 54.90
- Railroad Tycoon * dt. 79.90
- Rainbow Island dt. 59.90
- Ranx * dt. 64.90
- Reederei dt. 54.90
- Resolution 101 dt. 59.90
- Rick Dangerous 2 dt. 59.90
- Riders of Rohan * 59.90
- Rock'N'Roll dt. 59.90
- Rogue Trooper * dt. 64.90
- Saint Dragon dt. 59.90
- Search for the King * dt. 64.90
- Second World dt. 49.90
- Shadow of the Beast 2 dt. 79.90
- Shockwave 59.90
- Simulcra * dt. 59.90
- Sly Spy Secret Agent dt. 59.90
- Snowstrike dt. 59.90
- Space Harrier 2 dt. 49.90
- Space Quest 3 1MB 79.90
- Space Rogue 69.90
- Speedball 2 * dt. 64.90
- Spy who loved me 59.90
- Star Command 69.90
- Star Control * 69.90
- Starflight dt. 64.90
- Stratego * dt. 59.90
- Street Hockey dt. 59.90
- Subbuteo 59.90
- Super Cars dt. 49.90
- Super Off Road Racer dt. 59.90
- Super Wonderboy dt. 59.90
- Supremacy dt. 69.90
- Sword of Aragon 69.90
- Sword of Samurai * dt. 69.90
- Team Yankee kpl. dt. 69.90
- Tennis Cup dt. 64.90
- The Plague dt. 54.90
- The Third Courier 59.90
- The Untouchables dt. 59.90
- Their Finest Hour dt. 69.90
- Thunderstrike dt. 59.90
- Time Machine dt. 59.90
- Time Racer dt. 64.90
- Tom and the Ghost * dt. 64.90
- Torvak-The Warrior dt. 59.90
- Tower FRA dt. 69.90
- Tower of Babel dt. 59.90
- Treasure Island Dizzy dt. 19.90
- Turrican dt. 54.90
- TV Sports Basketball dt. 69.90
- TV Sports Football dt. 69.90
- Twin World dt. 64.90
- Ultima 5 dt. 69.90
- Ultimate Golf dt. 59.90
- Un Squadron dt. 59.90
- Universal Mil. Sim. 2 * dt. 69.90
- Unlimited Golf 69.90
- Unreal dt. 69.90
- USS John Young dt. 49.90
- Vaxine dt. 59.90
- Venus the Flytrap dt. 49.90
- Voodoo Nightmare 59.90

Wir wünschen allen unseren Kunden, Freunden und Bekannten ein frohes und gesundes neues Jahr 1991.

- Wayne Gretzky 64.90
- Welltris 59.90
- Wheels of Fire 69.90
- Wild West World kpl.dt. 79.90
- Wings 1MB dt. 69.90
- Wings 512k dt. 69.90
- Wings of Death dt. 64.90
- Wings of Fury 59.90
- Wolfpack * dt. 69.90
- Wonderland (1MB) * dt. 69.90
- Xiphos 59.90
- Zak McKracken kpl. dt. 64.90
- Zombie dt. 64.90

.....und viele weitere Programme!

IBM-PC-Software

- A 10 Tank Killer 79.90
- Action Station 69.90
- Advanced T.Fighter 2 dt. 59.90
- Air Transport Pilot * 99.90
- Altered Destiny dt. 69.90
- Back to the Future 2 dt. 59.90
- Battle Chess 2 dt. 69.90
- Battlemaster * 74.90
- Betrayal * dt. 79.90
- Big Business * 64.90
- Blade Warrior dt. 74.90
- Brainblasters * dt. 64.90
- Buck Rogers 69.90
- Budokan dt. 64.90
- Champions of Krynn dt. 64.90
- Chess Simulator dt. 69.90
- Codename Iceman 79.90
- Colonels Bequest 79.90
- Conqueror dt. 64.90
- Conquest of Camelot 79.90
- Corvette dt. 69.90
- Crash Course * 79.90
- Crimewave * dt. 69.90
- Das Boot * dt. 79.90
- Das Stundenglas dt. 69.90
- Days of Thunder dt. 59.90
- Die Hard 59.90
- Dinowars * dt. 59.90
- Dragonstrike 69.90
- Dungeon Master * dt. 89.90
- Earthrise 79.90
- Elvira * dt. 89.90
- Extase * dt. 64.90
- F-15 Strike Eagle 2 79.90
- F-16 Combat Pilot dt. 59.90
- F-16 Falcon (AT) dt. 89.90
- F-16 Falcon 3 * 79.90
- F-19 Stealth Fighter 79.90
- Fire King 59.90
- Firehawk 59.90
- Flight of the Intruder dt. 89.90
- Flight Simulator 4.0 kpl.dt. 149.90
- Flight Simulator 4.0 dt. 129.90
- Fountain of Dreams 64.90
- Future Wars kpl.dt. 69.90
- Ghostbusters 2 dt. 69.90
- Great Courts Tennis dt. 64.90
- Guns & Butter 74.90
- Hard Nova * dt. 69.90
- Harley Davidson 59.90
- Harpoon dt. 89.90
- Horror Zombies * dt. 64.90
- Imperium * dt. 69.90
- Indiana Jones Adv. kpl. dt. 69.90
- Indianapolis 500 dt. 64.90
- Industrial Rebound * dt. 59.90
- Inspector Griffu kpl. dt. 54.90
- Int.Soccer Challenge dt. 69.90
- Interphase dt. 59.90
- Ishido dt. 69.90
- It came from Desert * dt. 69.90
- Jet Fighter dt. 69.90
- Jones in the Fast Lane 69.90
- Khalaan kpl. dt. 64.90
- Kick Off 2 * dt. 59.90
- Kings Bounty 69.90
- Kings Quest 4 79.90
- Kings Quest 5 79.90
- Knights of Legend 69.90
- Last Ninja 2 dt. 59.90
- Legend Billy Boulder * dt. 64.90
- Legend of Faerghail dt. 69.90
- Leisure Suit Larry 2 79.90
- Leisure Suit Larry 3 79.90
- Lettrix dt. 59.90
- LHX Attack Chopper dt. 89.90
- Loom dt. 69.90
- Lord of the Rings * dt. 69.90

IBM-PC-Software

- Lost Patrol dt. 59.90
- M 1 Tank Platoon 79.90
- M.U.D.S. * dt. 64.90
- Maniac Mansion kpl.dt. 64.90
- Mean Streets * dt. 64.90
- Mech Warrior 69.90
- Midwinter dt. 69.90
- Might & Magic 2 69.90
- Mines of Titan 69.90
- Monkey Island eng 59.90
- Monty Python Circus dt. 64.90
- Murder dt. 69.90
- Navigator 4.0 (zu FS4) dt. 54.90
- Night Breed dt. 59.90
- Night Hunter dt. 64.90
- Nightshift * dt. 69.90
- Nuclear War 69.90
- Oil Imperium EH kpl. dt. 54.90
- Oils Well 59.90
- On the Road kpl. dt. 69.90
- Operation Harrier dt. 59.90
- Operation Stealth kpl. dt. 69.90
- PGA Tour Golf dt. 64.90
- Pick'N'Pile * dt. 64.90
- Pirates 59.90
- Police Quest 2 79.90
- Populous dt. 64.90

AdLib Soundkarte 248.90
AdLib Soundkarte + Co. 298.90
Sound Blaster Karte dt.348.90

- Ports of Call dt. 79.90
- Powerboat 59.90
- Prince of Persia dt. 69.90
- Private Proberty * dt. 54.90
- Quest for Glory 2 79.90
- Ra dt. 59.90
- Railroad Tycoon dt. 79.90
- Ranx * dt. 64.90
- Rapcon 79.90
- Renegade Legion Inter. 79.90
- Resolution 101 59.90
- Rick Dangerous 2 59.90
- Savage Empire * 79.90
- Search for the King 69.90
- Secret of Silver Blades 64.90
- Shinobi dt. 59.90
- Silent Service 2 dt. 79.90
- Sim Earth * dt. 84.90
- Snowstrike * dt. 64.90
- Space Quest 3 79.90
- Space Quest 4 * 79.90
- Speedball 2 * dt. 64.90
- Star Command 79.90
- Star Control 69.90
- Stellar 7 59.90
- Storm Across Europe 69.90
- Stormovik SU 25 dt. 69.90
- Stratego * dt. 69.90
- Super Off Road Racer dt. 64.90
- Supremacy * dt. 79.90
- Tangled Tales 69.90
- Team Yankee dt. 79.90
- Tennis Cup dt. 64.90
- Test Drive 3 dt. 69.90
- The Third Courier 59.90
- Their Finest Hour dt. 69.90
- Thunderstrike dt. 59.90
- Time Racer dt. 64.90
- Tracon 2 99.90
- Tunnels & Trolls 69.90
- TV Sports Basketball dt. 79.90
- Ultima 6 74.90
- War of the Lance 69.90
- Welltris dt. 59.90
- Windwalker 69.90
- Wing Commander (HD) 79.90
- Wing Commander (LD) 69.90
- Wolfpack dt. 79.90
- Wonderland * dt. 79.90
- Zak McKracken kpl. dt. 64.90
- Zombie dt. 64.90

.....und viele weitere Programme!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

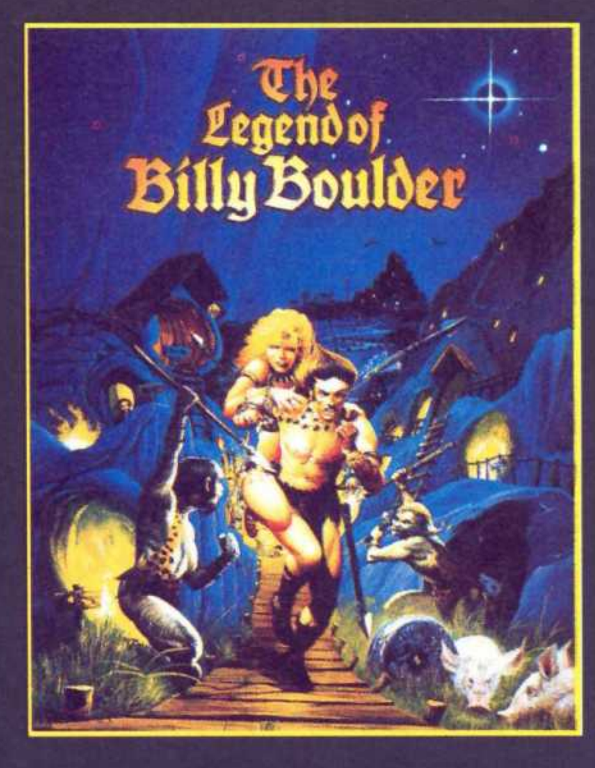
ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 01/91

THE CITY



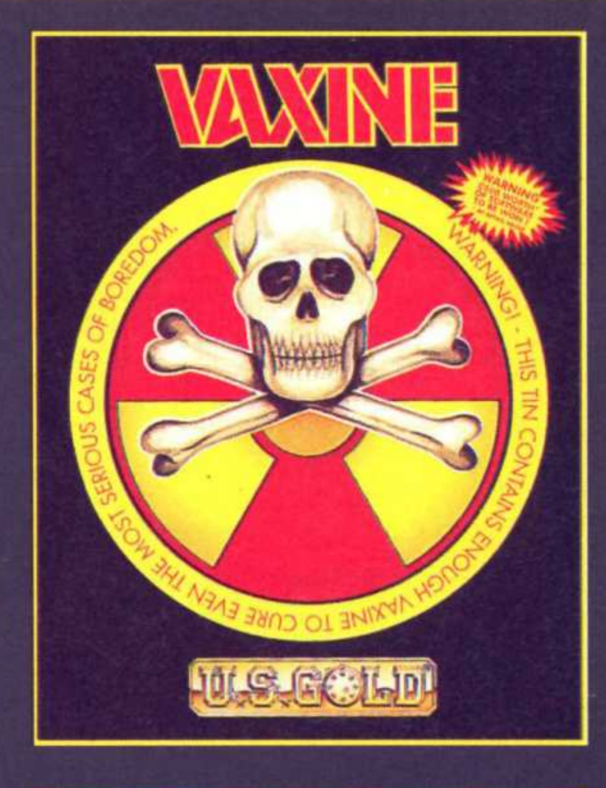




THE LEGEND OF BILLY BOULDER

Atari ST, Amiga, PC & Compatibles

- *Over 10,000 graphic screens.*
- *Ability to communicate with other characters.*
- *Ad Lib and Roland Sonic Support*

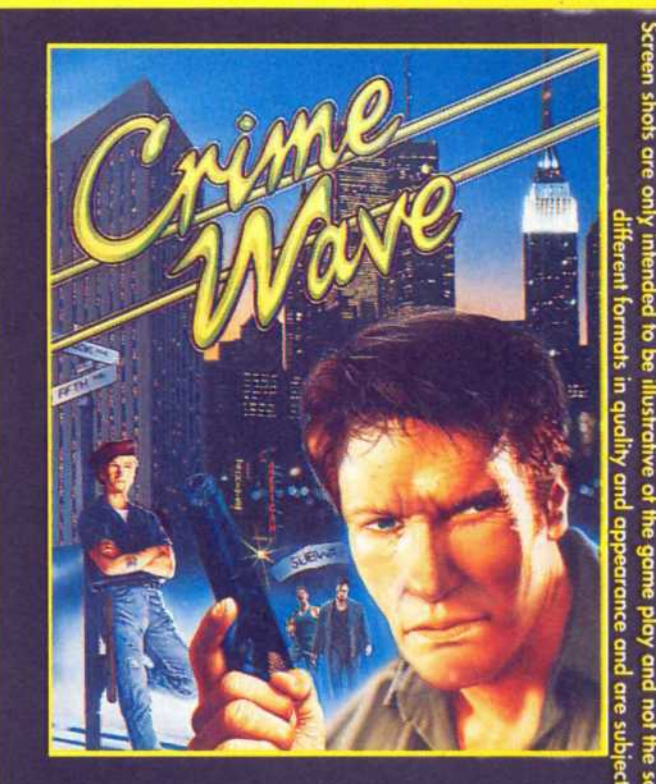


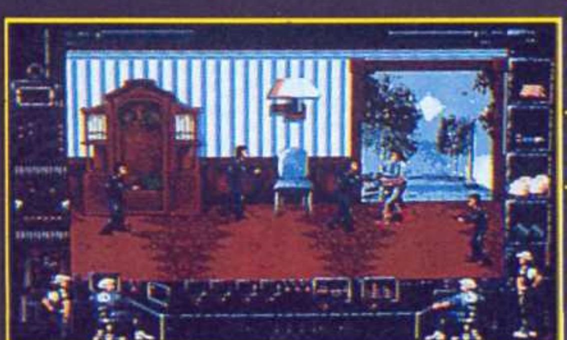
ALSO AVAILABLE FROM U.S GOLD/ASSEMBLY LINE - "E-MOTION" *OUT NOW . . . !*

VAXINE

Atari ST, Amiga, PC & Compatibles (CGA, EGA, VGA, TANDY.)

- *100% ray-traced graphics..*
- *Digitised Sound (All versions).*
- *Ad Lib and Roland Sonic Support (PC).*





CRIME WAVE

Atari ST, Amiga, PC & Compatibles

- *Intense Arcade Action.*
- *Incredible digitised "Motion Graphics".*
- *Tremendous depth and playability.*

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computers specifications.





Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366



TOYOTA CELICA GT RALLYE

System: Amiga (ausgefahren), ST, C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark (Amiga), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin, England.

NICHTS IST UNMÖGLICH



Da lassen die doch ausgerechnet einen Integrale-Fahrer an diesen Test, der von Autos so viel versteht wie Schmidt von Lafontaine. Dennoch: Die Aufgabe reizte mich als Lancia-Driver (täglich Rallye-Strecke nach Eschwege und zurück), das neue Programm von GREMLIN mal unter die Lupe zu nehmen. TOYOTA CELICA GT RALLYE heißt das Werk, das ich mir auf dem Amiga reingezogen habe.

Nach der Sicherheitsabfrage (viele bunte Schilderchen) erscheinen vor mir die ersten Options. Klar, daß ich mich für Stick-Steuerung und Schaltgetriebe (nur 5-Gang!) entscheide. Nach der Auswahl einer der Übungsstrecken „England", „Mexico" (Eschwege immer im Sinn) und „Finnland" mache ich mich an die Erkundung der Tracks, um mich fürs spätere Rennen (Einzelprüfungen!) fit zu machen.

„England" ist die reinste Enttäuschung. Ich starte meinen Celica per Feuerknopf und ramme den Stick nach vorn. Getreu des alten *Test Drive* oder der *Lombard Rallye* schiebt sich, wie von Geisterhand bewegt, der Schaltknüppel in den ersten Gang. Hernach Stick nach vorn + Feuer = höher schalten; Stick nach hinten + Feuer = in die kleinen Gänge. Wie gesagt, „England" ist *Hard Drivin'*-mäßig aufgebaut, wobei Bäume und Häuser urplötzlich wie Pilze aus dem Boden schießen. Bisweilen ist ein schnelles Reagieren auf diese Hindernisse, falls vom Teer abgekommen, nur äußerst schwer möglich. Selbst Carlos Sainz, Fahrer-Weltmeister '90 auf Toyota (Danke, Stefan), hätte da seine Problemchen...

Die Steuerung des „Vehikels" ist sehr kniffelig: Da alles auf den Stick übertragen wurde, muß man schon ein geübter Massimo Biasion (Lancia-Delta-HF-Integrale-Weltmeister – danke nach HH!) sein, der in der Lage ist, je nach äußeren Bedingungen, profihaft, sprich: rallyemäßig zu „schalten" und zu walten. Hat man diese Einstellung, so könnte Bruno Saby (Monte '90-Gewinner auf Integrale; danke, Kollege) auch hier groß rauskommen. Bevor's nun ernst wird und wir uns auf die ersten Rennen konzentrieren, installieren wir unseren (leider) unsichtbaren Co-Piloten. Die Strecke wird im groben dargestellt, Knackpunkte festgehalten. Mit „F1" wird der Beifahrer hinzugeschaltet, der uns mit dezentem Ton („left"; „right" oder „left and then right") die nötigen Tips flüstert.

Bis zu vier Driver können an der WM teilnehmen, wobei diese nacheinander antreten – also Einzelprüfungen absolvieren. Nach jedem Lauf erfahren wir, wo wir uns plazieren konnten. Klar, daß wir an die (vorgegebenen) Zeiten der fiktiven CPU-Cracks zunächst nicht rankommen. Doch: das ändert sich im Verlaufe des Wettbewerbs... Die ruckelige Vektorgrafik (obwohl die Backgrounds und Objekte hübsch gezeichnet wurden) mindert die Konzentrationsfähigkeit unseres behandschuhten Drivers sichtlich. Alle, was auf uns zukommt (siehe oben!), kommt unvermittelt und aus dem Nichts. Nur durch Abbremsen und Schalterei können wir das Manko der „Unvorhersehbarkeit" bewältigen.

Wer den „Practise"-Modus „Mexico" anwählt, kriegt noch eins obendrauf; wird verwirrt. Im aufgewirbelten Sand ist die Strecke nur schwer auszumachen, so daß man des öfteren unfreiwillig zum Tequilla-Produzenten wird, weil man mit den an der Piste stehenden Agaven Bekanntschaft macht.

In „Finnland" treten ganz andere Schwierigkeiten auf: der Schneefall behindert die Sicht. Hier hat sich GREMLIN einen netten Effekt einfallen lassen: Mit „F1" betätigt man die Scheibenwischer. Somit hat man klare Sicht, aber dennoch einige Schikanen. Denn: Die Schneereste bleiben auf der Scheibe...

Die Grafik bei TCGTR ist ganz nett; das Scrolling einigermaßen flüssig, da die Geschwindigkeit nicht sehr hoch ist. Das Motorengeräusch ist dagegen ebenso unrealistisch wie die Beschaffenheit der einzelnen Strecken. Trotz massiver Witterungsbedingungen ist man „auf allen Strecken zuhause". Ich bleibe lieber bei meinem Integrale. Der hat 'nen Turbo. Denn: Ohne Turbo läuft halt nicht viel! „Aber – wir arbeiten daran!" ■

Manfred Kleimann



Grafik/Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7





Es lebe der König!

In der Welt von „Crown“ wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schön und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Leveln im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.. 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Vertrieb: Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 0 61 07 / 7 60 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34 / 68 04 60, Fax 02 34 / 68 04 97

Unheimlich giftig



VENOM WING

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

In England war bis vor kurzer Zeit etwas schrecklich am Kreisen. Nämlich Gedanken um ein neues Ballerspiel. Diese Gedanken wurden verwirklicht; ein Produzent namens THALAMUS wurde gefunden, und auch über den Titel des Programmes, VENOM WING (giftiger Flügel), gab es sicherlich keine endlos langen Diskussionen.



Technisch ist Venom Wing hervorragend gelungen. Super-Sound, schön anzuschauende Farbabstufungen, gute Animationen, flüssiges Scrolling – selbst die Schrift der Highscoreliste hat man unheimlich aufwendig gestaltet (die Outline silbrig-glänzend, das Buchstabeninnere im Farbverlauf). Wie es scheint, hat sich auch der Grafiker einige Gedanken gemacht, wie man Gegner möglichst attraktiv gestalten könnte. Sie sind zwar nicht unbedingt besonders herausragend, aber eben nicht so lieblos „hingeknallt", wie bei so manch' anderem Baller-Game.

Soviel zum Lob – kommen wir nun zum Tadel. Venom Wing besteht aus insgesamt vier Levels. Im ersten befindet sich der Spieler mit seinem Raumschiff vor einer Felswand, aus deren Öffnungen Bomben herausgeschossen werden, die sich nach einer gewissen Zeit in viele kleine verwandeln. Oder aber ein überdimensionales Messer sticht nach dem Schiff. Kaum hat man diesen Schock verwunden, fallen brennende Lavabrocken von oben herab.

Im zweiten Level sind düstere Höhlengänge zu durchfliegen. Riesige, fies anzusehende Frösche, Gewürm, Hornissen, grüne Gifttropfen und Laser sind nun die Gegner. Hört sich gut an, was? Sieht auch ganz gut aus. Das einzige Problem ist nur, daß dieses Game kaum spielbar ist. Bei drei Leben besteht nur eine geringe Chance, den ersten Level zu bewältigen. Es sind einfach zu viele Gegner, die sich viel zu schnell bewegen.

Aber ich. . . ich als Super-Baller-Experte hab's mal wieder geschafft, fast bis zum Ende des zweiten Levels zu kommen. Da staunt Ihr, was? Nein, Ihr könnt aufhören zu staunen. Alles gelogen. Keiner von uns hat's geschafft. Um Euch aber trotzdem von diesem Game berichten zu können, habe ich 'Trick 17' angewandt:

Mir fiel nämlich so ein kleines Ding namens Freezer in die Hände – und siehe da: einfach rangesteckt an den Amiga und die Spielgeschwindigkeit „eingefreezt". Wir können halt auch anders! Schade, eigentlich, denn es ist wirklich zu sehen, daß sich sehr viel Mühe mit diesem Game gegeben wurde. Also, denkt daran: Auch wenn dieses Game noch so lockt, es ist wirklich nur etwas für den absoluten Supermaster! ■

Sandra Alter

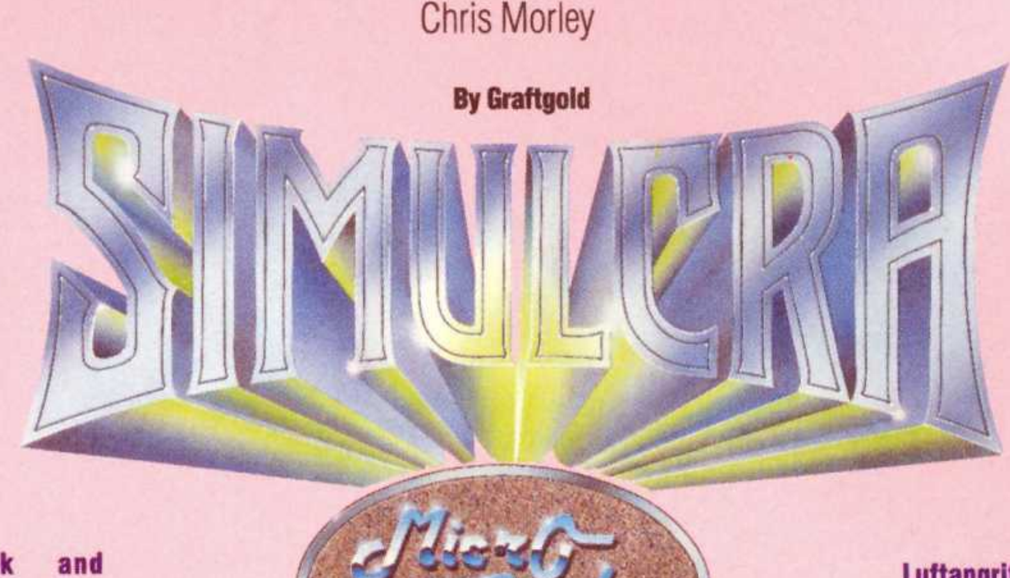
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

„"Genau wie ein Spiel sein sollte: sieht gut aus, klingt gut und spielt sich wie ein Traum!"“

Chris Morley



By Graftgold





Das 3-D Vektorsystem in Simulcra zeichnet sich durch ausgefüllte Festkörper 3-D-Grafik aus, mit im Schatten liegenden und von Licht beschienenen Oberflächen. Es gestattet eine beliebige Kombination von ausgefüllten und Drahtgestell-Formen. Ferner werden auch Tupfentechnik and durchsichtig/halbdurchsichtige Oberflächen verwendet. Der Programmcode manipuliert 252 nicht-Spieler orientierte Objekte auf der Karte. Die Spielzyklustrate und der Darstellungszyklus sind unabhängig voneinander, so daß die Spielzyklusrate mehr oder weniger konstant gehalten werden kann, selbst wenn die Display-Rate langsamer wird.

Spezielle Explosionseffekte werden mit einem hocheffizienten Partikel-Controller erreicht, der bis zu 100 Teilchen einzeln manövriert.

Zweifellos ein explosives Spiel.

Um die Spannung noch zu erhöhen, hat sich Microstyle jede Menge von Feiden ausgedacht. Da sind zunächst einmal die Lasertürme, die langsam einen ganzen Kreis drehen, bis sie sich Ihnen an die Fersen heften und dann unbarmherzig Feuer geben. Verschiedene Boden-und Luftangriffsfahrzeuge, einschließlich Jeeps und kleine l'anzer rasen ebenfalls umher, können jedoch mit einem einzigen Schuß lahmgelgt werden. Dies gilt nicht für die Megatans: Sie können nur mit Raketen zerstört werden, und zwar mit einem bisher unerreichten Spektakel. Zunächst wird der Geschützturm ausgeworfen, dann sacken sie mit einem fürchterlichen Lärm in sich selbst zusammen.

Während des Spiels haben Sie auch Zugang auf einen Kartenbildschirm, der Ihnen die strategische Planung erleichtert. Und ferner gibt es eine tolle Einrichtung für kartopraphische und Radar-Funktionen auf kurze Entfernung.

MICROSTYLE entführt Sie in einen elektronisch geführten Konflikt der Zukunft - in diesem brandheißen 3-D Ballerspiel...



Cyberscape herrscht in der fernen Zukunft, in der selbst Kriege in riesigen Simulationscomputern durchgespielt werden. Allerdings hat ein besonders unangenehmer Virus jetzt die Kampfhandlungen in die wirkliche Welt verlegt, mit dem Ergebnis, daß Horden von blutrünstigen Simulcraft-Piloten überall Verwüstung anrichten. Ihre Aufgabe ist es, in die Schlacht-Matrix einzudringen und die übrigen Raumschiffe sowie die Matrix selbst zu vernichten.

Sie steuern ein mit allent schikanen ausgerüstetes Oberflächen-Erkundungs-Vehikel (SRV), dessen Schwingflügel es beschränkt flugfähig machen. Sie fahren es in der Matrix herum und treffen gelegentlich auf eine feine rote Linie, die eine Energieschranke markiert, die Ihnen den Weg blockiert. Sie müssen dann den entsprechenden Energieprojektor ausfindig machen unt zerstören, damit Sie die Schranke passieren können.

Simulcra grenzt an das Ungeheuerliche und ruft Erinnerungen an das klassische Game VIRUS wach. Ihr SRV rotiert um 360 Grad und kann fliegen oder fahren. Drehung und Schattenwirkung sind hervorragend und verleihen dem Speil das Gefühl wahnwitziger Schnelligkeit. Die Kampfhandlungen sind rasant und heftig, und Sie können das SRV mit Mengen von Extras aufmöbeln, u.a. mit Beschleunigern, Radar, Feuern-und-vergessen-Raketen, Zieldisplays , Schutzschilden und Zusatzelbe

Das Ergebnis ist ein enorm schnelles 3-D Ballerspiel, das in Bezug auf den Spielablauf eine entferte Ähnlichkeit mit RESOLUTION 101 aufweist, jedoch auch Elemente von Falcon und Virus in sich vereinigt. Darüber hinaus kommt durch die Rasterkonstruktion noch eine Labyrinth-Komponente mit hinzu. Die Soundeffekte sind absolute Spitze und steigern das Erlebnis der Geschwindigkeit noch zusätzlich. Eine spezielle Erwähnung verdient die fantastische Einführungssequenz.



GENAU WIE EIN SPIEL SEIN SOLLTE: SIEHT GUT AUS KLINGT GUT UND SPIELT SICH WIE EIN TRAUM!
Chris Morley hat in seinem Artikel in der Oktober-Ausgabe von Ace Magazine eigentlich alles gesagt, was es zu sagen gibt. Den Rest muß man erleben!

ATARI ST	OCT 90
AMIGA	OCT 90

Alle Zitate wurden mit Genehmigung von Ace veröffentlicht.

Das sparen wir uns lieber!



CRIME TIME

System: Atari ST (getestet), Amiga/PC/C-64 kommen bald, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (16bit), ca. 50 Mark (C-64), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Beharrliche Detektivarbeit, packende Mörderjagden, 'ne Leiche hier, 'ne Leiche da – kurz: knisternde Spannung, das ist es, was die Leute immer wieder vor die Flimmerkiste, ins Kino oder auch an den Computer lockt. Dieses Licht ist wohl auch STARBYTE aufgegangen, und so entwickelten die Bochumer ein Adventure, dem sie den vielversprechenden Namen CRIME TIME mit auf den Weg gaben. Schauen wir mal, ob das Teil geeignet ist, für kräftige „Einschaltquoten" zu sorgen.

Das Spiel beginnt in einem Hotel, in dem man sich selbst als Agierender gemeinsam mit Kumpel Rainer als passivem Partner eingemietet hat. Es geschieht, was geschehen muß: Ein Hotelgast wird ermordet, und man hat den Fall aufzuklären, um nicht selbst hinter Gittern zu landen. So macht man sich also ans Werk und schaut sich zunächst im eigenen Zimmer um. Hier sieht man Rainer in einer Pose auf dem Bett liegen, wie sie in natura undenkbar wäre. Ungeachtet des auf ihr lastenden Gewichts wölbt sich nämlich die Bettdecke nach oben, statt nach unten.

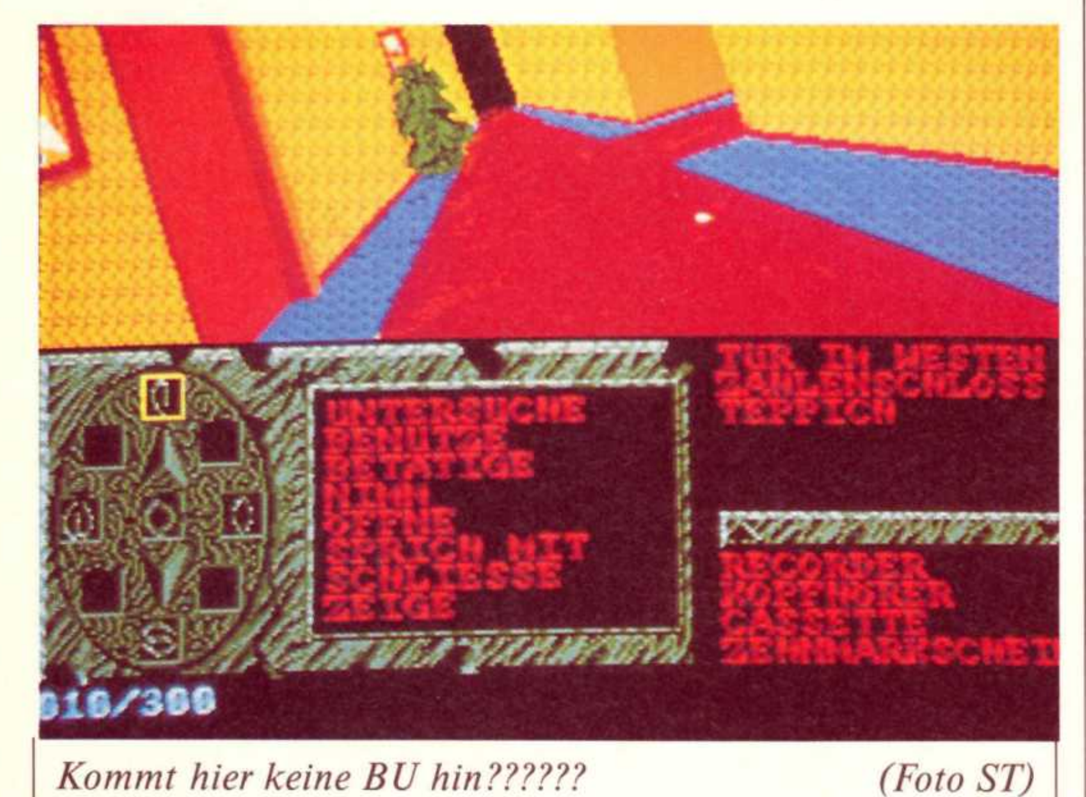
Weiter im Text. Ein Blick in den Tramperrucksack fördert einen defekten Kassettenrekorder, Kopfhörer und eine Kassette zutage. Alles landet selbstverständlich im Inventory, das sich unten rechts auf dem Monitor befindet. Darüber erkennt man die in einem Raum befindlichen Gegenstände und Personen. In der Mitte der unteren Bildschirmhälfte haben die acht Kurzkommandos ihren Platz, und ganz links schließlich finden wir die Windrose mit acht Himmelsrichtungen sowie zwei Ikonen für „hoch" und „runter". Den Rest des Bildschirms, die obere Hälfte also, nehmen die Grafiken ein. Hierzu gleich ein paar Worte: Alle Räume sind in einer Schrägdraufsicht dargestellt, jede Grafik wird einzeln nachgeladen, und die Zeichnungen lassen insgesamt stark zu wünschen übrig. Neben dem oben bereits genannten hier noch ein weiteres Beispiel für die grafische Stümperei: Mrs. Baumann, die Arztgattin, wird als nette alte Dame bezeichnet, obwohl man sie glattweg auf 20 Lenze schätzen könnte. In dieser Hinsicht also haben sich die Macher des Programms nicht mit Ruhm bekleckert.

Doch auch das eigentliche Spielgeschehen bringt nicht viel Spaß, geschweige denn Spannung. Allzu begrenzt sind die Handlungsmöglichkeiten; die Antworten des Programms, gedacht als ein deutsches Gegenstück zu Sierra-Adventuren, haben außer plumpen sexistischen Anspielungen nicht viel zu bieten. Auch hier also Punktabzug.

Einen echten Lapsus hat sich Starbyte jedoch an einer entscheidenden Stelle des Adventures geleistet. Der Treppenaufgang nämlich verbindet vier Stockwerke miteinander. Immer jedoch ist dieselbe Grafik zusehen. Man darf sich also nicht daran stören, daß man auf dem Fußboden aller vier Etagen ein Plakat liegen sieht, das man nur in einem der Stockwerke untersuchen kann. Auch sollte man sich nicht wundern, wenn man an der Rezeption mit dem Portier spricht, ohne ihn zu sehen. Allen anderen Personen steht man nämlich von Angesicht zu Angesicht gegenüber.

Unter dem Strich bleibt also nichts, was den unangemessen hohen Preis von Crime Time rechtfertigen kann. 80 Mark für dieses Ding – das ist ja kriminell! ■

Bernd Zimmermann



Kommt hier keine BU hin?????? *(Foto ST)*



Grafik	5
Steuerung (Maus)	6
Handlung	5
Atmosphäre	4
Preis/Leistung	4

SCHLAPP



SKY-STRIKE+

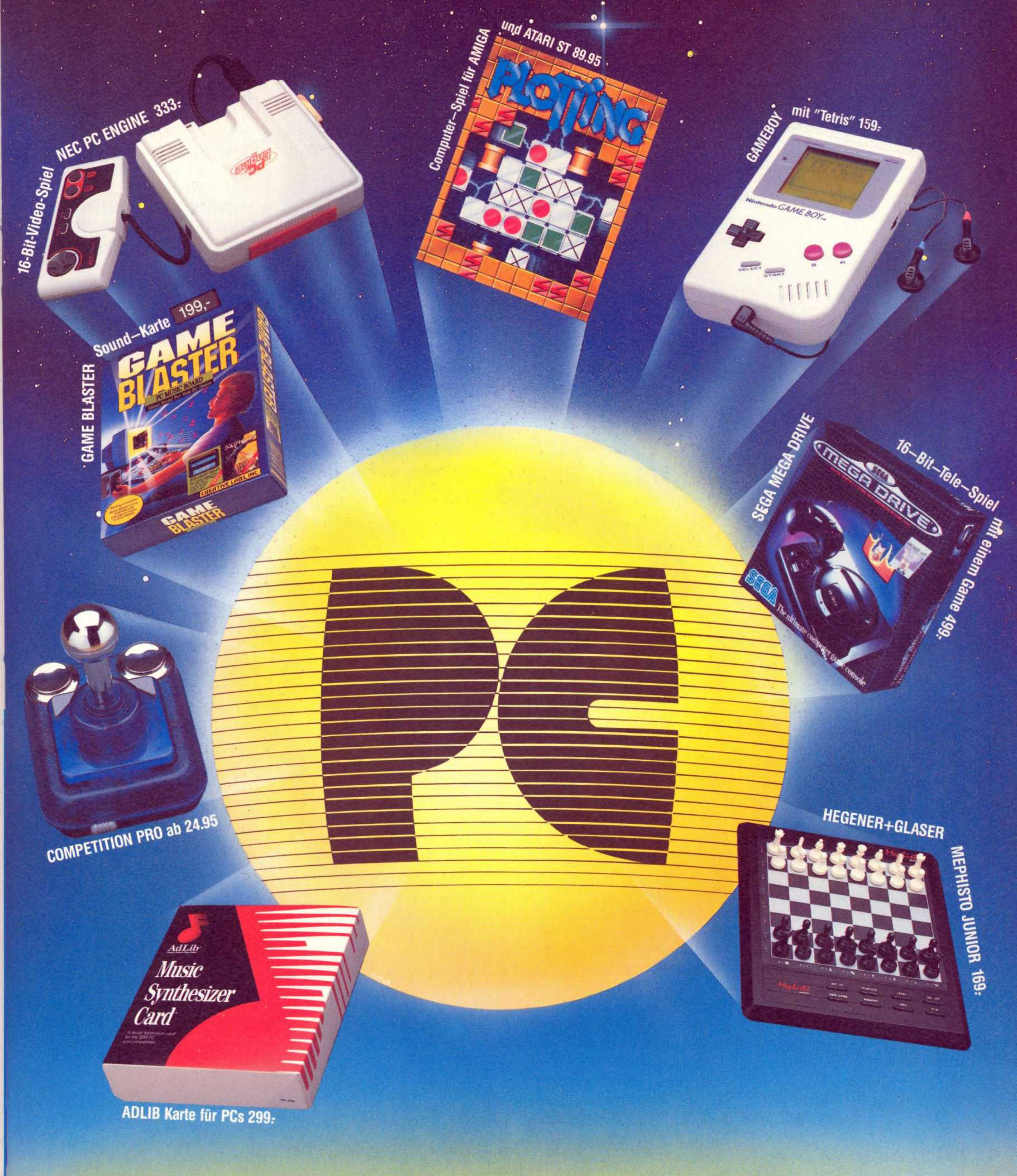
System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller: Atlantis, England, Muster von: Hersteller.**

Die Programmiersprache STOS ist ja nun schon fast zwei Jahre auf dem Markt. Mit diesem BASIC-Dialekt sollte es möglich sein, auf den 16-Bittern hochklassige Actionspiele zu programmieren – so der Hersteller. Doch bislang kam wenig rüber. Liegt's vielleicht doch an der Leistungsfähigkeit? Eines der wenigen STOS-Werke, das zumindest in den Low-Budget-Bereich gelangt ist, heißt SKYSTRIKE+ und stammt aus dem Hause ATLANTIS.

Skystrike+ bemüht den Spieler, wie der Titel schon sagt, in den umkämpften blauen Himmel. In verschiedenen Missionen müssen mal feindliche Jäger, mal Flughäfen vernichtet werden. Viel habe ich dabei ja nicht erwartet, doch die Wirklichkeit übertraf meine schlimmsten Erwartungen: Das gesamte Spiel ruckelt, und zwar Scrolling, Animation und Laufschrift (!!!). Die Grafik ist zudem nur hingekritzelt und weniger „gemalt„, der Sound ein halber GAU, die Spielbarkeit voll daneben. Wird der eigene Jäger abgeschossen, kann der nächste Flugi die Feinde am Himmel sogar vom Boden aus treffen. Wozu also fliegen? Wozu überhaupt dieses Game kaufen??? ■

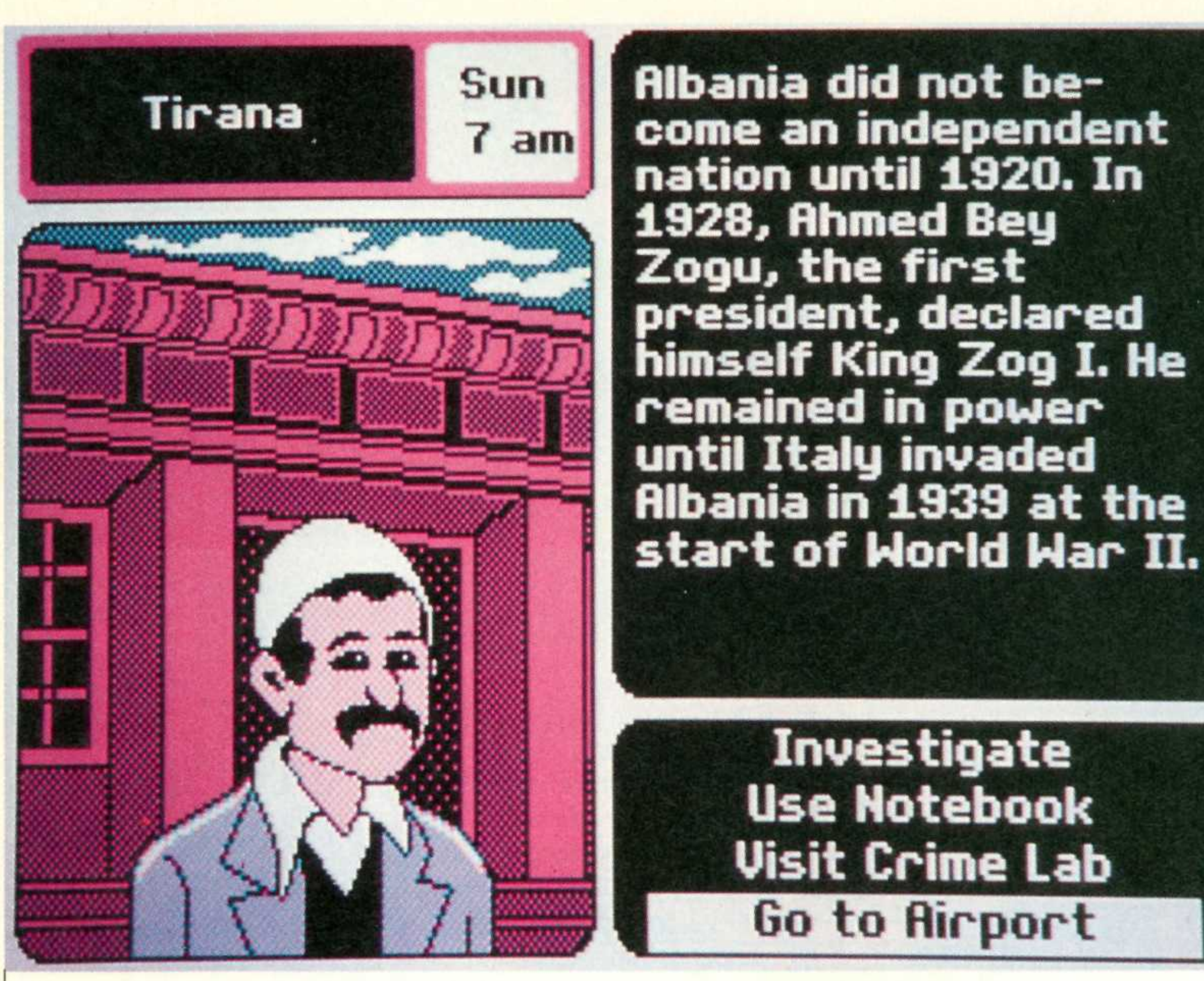
Michael Suck

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	1
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Die PC – Fun-Galaxy ist überall

Augsburg • Bamberg • Berlin • Düsseldorf • Ehingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gersthofen • Göttingen • Kempten • Krefeld • Lübeck
Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu–Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • Regensburg
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal



Ob der Mann weiß, wo's lang geht?

Na, wo iss se denn nu?



WHERE IN EUROPE IS CARMEN SANDIEGO?

System: IBM-PC (angeschaut), Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Broderbund, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf.

BRODERBUND SOFTWARE setzt mit diesem Spiel seine *„Where is Carmen Sandiego ?"*-Reihe fort. Nach dem mehr oder weniger erfolgreichen Vorgänger *Where on Earth is Carmen Sandiego ?* bekommt der (Hobby)-Sherlock Homes bei WHERE IN EUROPE IS CARMEN SANDIEGO? die Möglichkeit, erneut sein Allgemeinwissen und seine Kombinationsfähigkeit unter Beweis zu stellen. Das Suchspiel ist in Deutsch erhältlich!

Für die „Unwissenden" unter Euch sei gesagt, daß man sich in dieser Spielreihe als Detektiv betätigt, um eine ganze Gangsterbande auszuheben, deren Anführerin Carmen Sandiego ist. Man beginnt am Tatort des Verbrechens und erhält dort zunächst einige Informationen über den Täter. Hier kann man nun weitere Untersuchungen anstellen, um sich weitere Merkmale des Täters zu notieren. Unter anderem bekommt man mit ein bißchen Überlegung heraus, wohin der Täter geflohen ist. Wie gesagt, hier sind Kombinationsgabe und vor allem Allgemeinwissen gefragt. Für den „guten" Inspektor (sprich: den Spieler) beginnt nun die Jagd auf den „bösen" Täter, den er innerhalb eines Zeitlimits finden und verhaften muß.

„Spielwiese" für diesen Teil der Reihe ist, wie es der Name schon sagt, Europa. Nachdem man sich nun im Polizeiministerium eingetragen hat, bekommt man einen Fall übertragen, mit ein paar Grundsatzinformationen über den Täter und das Zeitlimit, in dem der Fall zu lösen ist. Man befindet sich danach automatisch am Tatort. Der Bildschirm zeigt auf der rechten Seite Informationen über den Ort, an dem man sich gerade befindet. Auf der linken Seite ist ein für den Ort charakteristisches Bild zu sehen, das aber ohne Bedeutung ist. Im unteren rechten Teil des Bildschirms befindet sich das Hauptmenü, aus dem man seine Aktionen auswählen kann.

INVESTIGATE: Zunächst einmal empfiehlt es sich den Ort, an dem man sich gerade befindet, gründlich zu untersuchen und Zeugen zu befragen. Natürlich sollte man auch nicht versäumen, sich bei seinem Vorgesetzten zu melden, weil er vielleicht neue Informationen über den Täter oder Hinweise über seinen augenblicklichen Aufenthalt bereithält.

DAS NOTIZBUCH: Enthält bereits vorgefertigte Rubriken, in die man die Merkmale, die man durch die Befragung der Zeugen o.ä. unter Umständen herausbekommen hat, mit Hilfe der Cursor Tasten eintragen kann. Eigenschaften wie Geschlecht, Haarfarbe, Augenfarbe und Lieblingsbuch oder -film sollten hier festgehalten werden. Die Informationen, die in diesem Notitzbuch stehen, werden dann später im Kriminallabor des Polizeiministeriums ausgewertet.

DER FLUGHAFEN: Diesen sollte man ansteuern, wenn man meint, die nächste Station des Täters zu kennen. Er zeigt auch, welche Städte vom augenblicklichen Standort aus erreicht werden können. Außerdem sieht man noch eine meiner Meinung nach gelungene Landkarte, auf der der Abflugort, der Zielort und die Flugroute zu sehen sind.

Man wählt die Stadt und fliegt ab. Dieses hin und her fliegen kostet natürlich sehr viel Zeit!!! Deshalb sollte man sich genau überlegen, ob es sich wirklich nur um diese Zielstadt handeln kann.

DAS LABORATORIUM: Diese Laboratorium muß in jedem Fall besucht werden, dient es doch dazu, die gefundenen Beweise und Hinweise soweit zusammenzufügen, daß am Ende ein Haftbefehl für EINE bestimmte Person herauskommt. Im Klartext heiß das: Man muß so viele Hinweise haben, daß alle anderen Möglichkeiten ausgeschlossen werden.

Dieses Laboratorium ist außerdem mit einer Datenbank ausgestattet, die dem Hobbydetektiv die Möglichkeit gibt, die Notizen aus seinem Buch in den Computer einzugeben und zu hoffen, daß man derer nun genug gesammelt hat, um den Verdächtigen festnageln zu können. Ist dem nicht so, erhält man für alle Fälle eine Liste

der Verdächtigen, auf die die angegebene Beschreibung paßt. Eventuell kann es aber auch sein, und das ist nicht sehr vorteilhaft, daß die eingegebenen Daten alle möglichen Verdächtigen ausschließen. In dem Fall muß man seine Recherchen quasi von vorne wiederholen und nach seinem Fehler suchen. Meistens reicht die Zeit dazu aber nicht mehr aus.

Die oben aufgeführte Datenbank kann man nach drei verschiedenen Kriterien abfragen: Nach der Farbe der Flaggen, nach der Währung oder der Sprache. Natürlich kann man diese drei Angaben beliebig kombinieren. Aus der Zusammensetzung der Angaben sucht der (Spiel-)Computer nun die möglichen Länder heraus. Auf diese Weise ist es möglich, trotz fehlender oder besser scheinbar fehlender Hinweise die Spur des Täters aufzunehmen und weiter zu verfolgen.

Zu oft sollte man dieses Laboratorium nicht aufsuchen, denn, wie alles, was in diesem Spiel mit Untersuchungen und Recherchen zu tun hat, so kostet auch dieser Aufenthalt sehr viel Zeit.

In diesem Menü hat man dann auch die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand abzuspeichern und evtl. später weiterzuspielen.

Zur Gestaltung des Spieles ist folgendes zu bemerken:

Die Grafik und der Sound sind dem Spielprinzip angepaßt. Die farbigste Möglichkeit bei diesem Programm ist EGA. Es läuft also auch unter VGA nur in der EGA-Auflösung. Sehr schade, wie ich finde. Hat doch der PC mittlerweile den Standard der gängigen Computer wie Amiga oder Atari ST erreicht. Sowie VGA als auch ADLIB-CARD wurden nicht unterstützt.

Einziger grafischer Höhepunkt sind die lustigen Animationen während des Spiels (etwa die Verhaftungsprozedur).

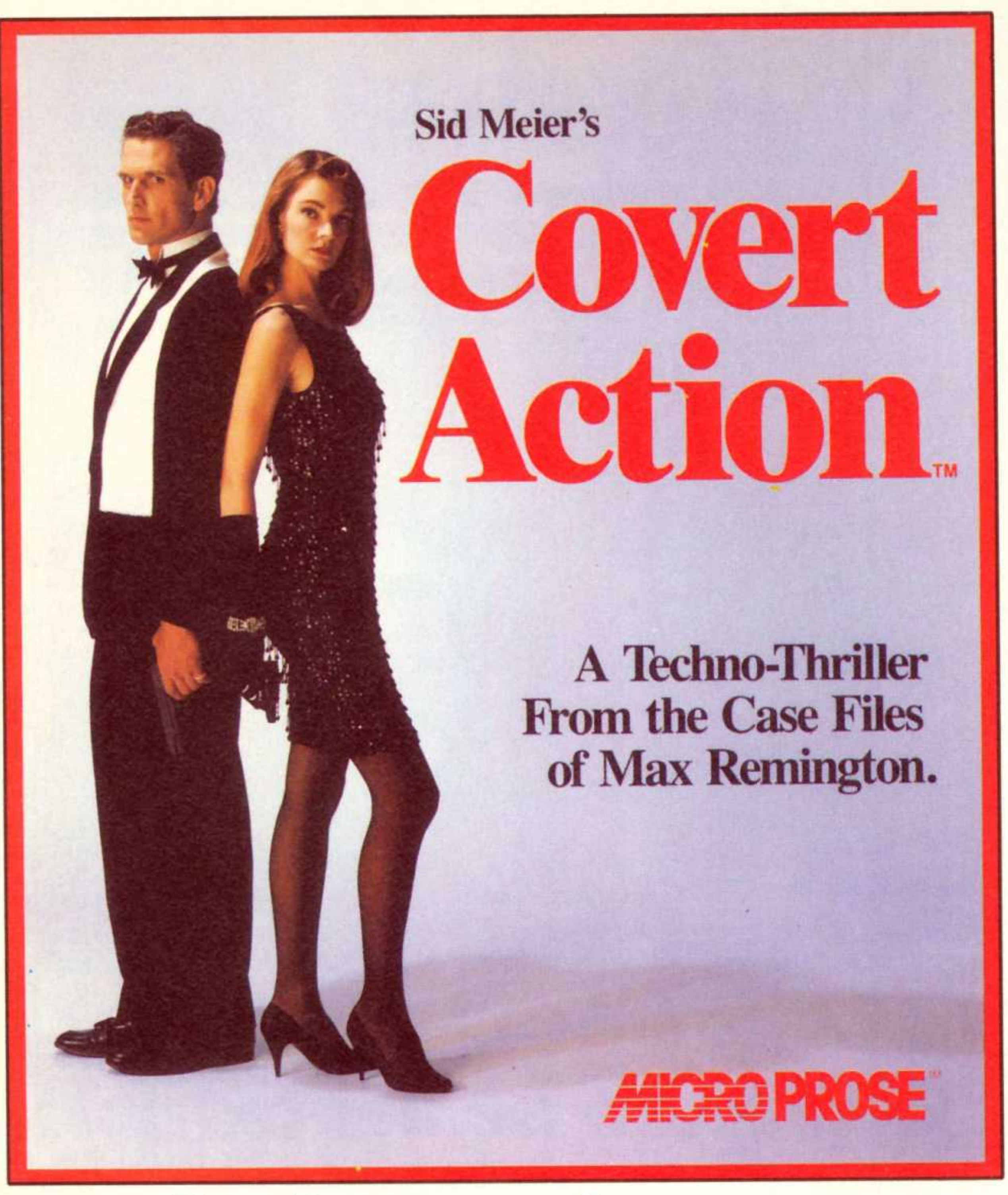
Der Spielspaß dieses Programms beschränkt sich auf die ersten paar Durchgänge. Wer also auf ein Detektivspiel à la Sherlock Homes gehofft hat, liegt hier völlig falsch. Der Grund für diese Tatsache liegt auf der Hand: Das Spielprinzip sowie die Vorgehensweise ändern sich nicht. Wenn man einmal den Bogen raus hat, stellt sich plötzlich Schema F ein – und die Luft ist raus. Schade eigentlich, hätte man doch aus der Idee ein wenig mehr machen können. ■

J. Bartsch

Grafik	**7**
Steuerung	**6**
Handlung	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**



Russische Geschichte

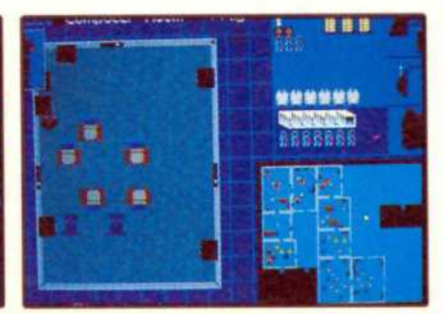


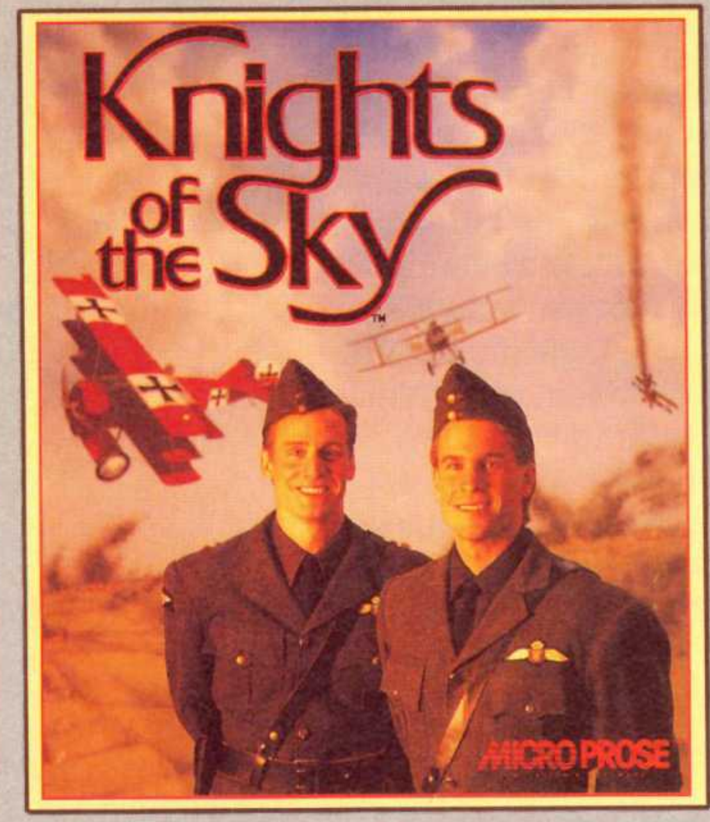
Das Beste der Gegenwart

Schlüpfen Sie in die Rolle des Spezialagenten Max Remington und erleben Sie die spannungsgeladene Atmosphäre internationaler Spionage!
MicroProse ist es gelungen, als erstes Softwarehaus Simulation, Rollenspiel und Adventure zu einem Erfolgsrezept zu kombinieren. *Covert Action* ist eine täuschend echte Simulation moderner Spionage.
Im Unterschend zu anderen Spionen löst Remington seine Aufträge nicht mit einem Augenzwinkern, einem verführerischen Lächeln und einem saloppen Finger am Drücker. Sein Erfolg beruht auf den Errungenschaften der modernen Technik, auf dem Abhören von Telefongesprächen, dem Außerbetriebsetzen von computerisierten Verteidigungssystemen und dem Entschlüsseln komplexer Kodierungssystemene. Ein nervöser Finger und gutes Aussehen reichen längst nicht mehr aus. In den 90er Jahren braucht man Genialität und Schlauheit...
Und Intelligenz. Denn man kämpft gegan die wirklichen Gegner der heutigen Welt: Drogenkartelle, Verbrechersyndikate, Terroristenorganisationen. Der einzige, dem Sie vertrauen können, ist Sam Winston, Meister im Aufspüren von Informationen und unentbehrliches Faktotum.
Schlagen Sie Ihre Feinde mit Intelligenz, wenn Sie können, und mit roher Gewalt, wenn es nicht anders geht, Aber ziehen Sie niemals den kürzeren. Denn das könnte Ihnen den Kopf kosten. Spionage und Intrige wie in der Welt von heute, Ein Held für alle Zeiten, der es mit den gefährlichsten kriminellen Elementen aufnimmt. Wie immer präsentiert MicroProse auch hier das Beste aller Zeiten.





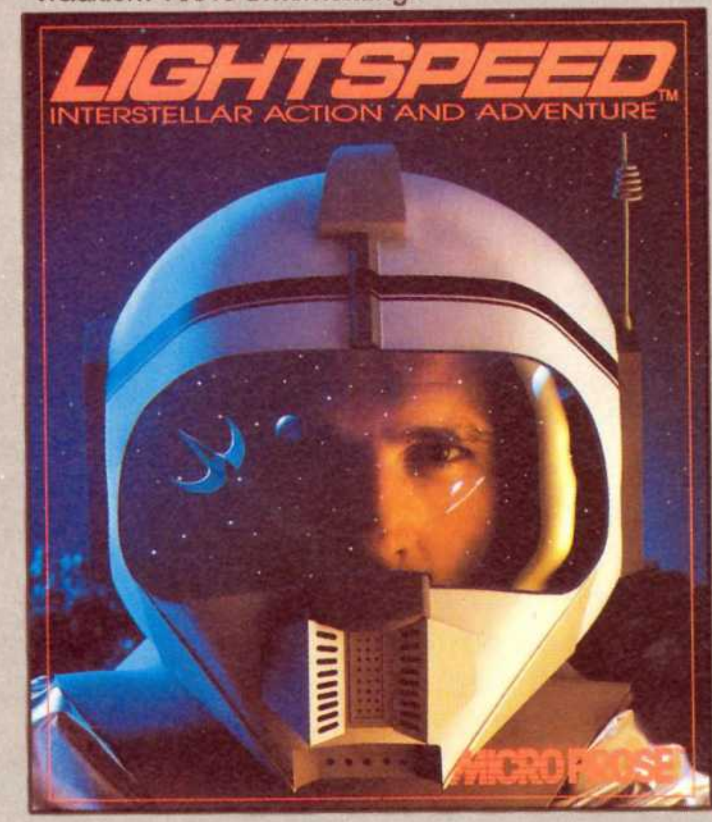




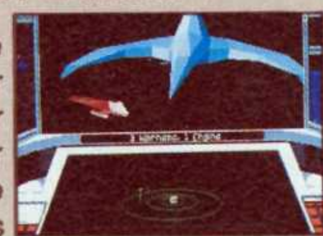
Das Beste der Vergangenheit



Machen Sie einen Schritt in die Vergangenheit und ins Cockpit eines Flugzeugs aus dem 1. Weltkrieg. Nehmen Sie teil an den spannendsten Luftkämpfen gegen die größten Kampfpiloten aller Zeiten. Die Meister der Kampfflugsimulation präsentieren hier die Meister der Luftduelle - mit super 3-D-Grafik, tollem Sound und in bester MicroProse Tradition: 100% Unterhaltung!



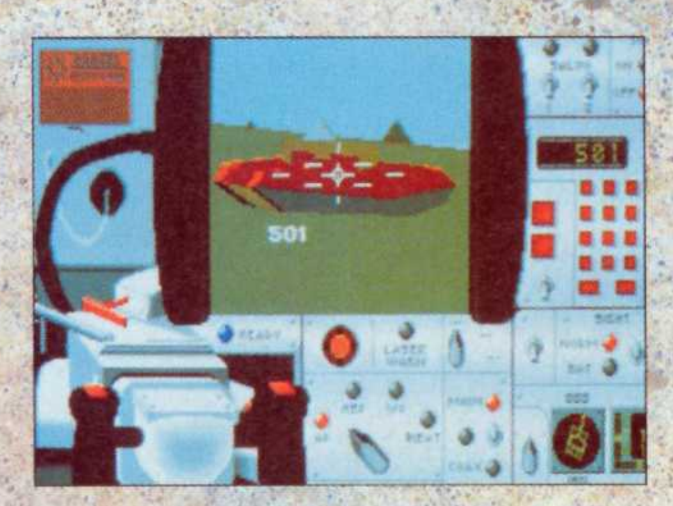
Das Beste der Zukunft



Eine Reise in die ferne Zukunft, in eine Zeit, in der die Erde nicht mehr bewohnbar ist und Sie für die Menschheit eine neue Heimat finden müssen. Das Softwarehaus, das bahnbrechend für die Kampfsimulation war, unternimmt hier einen kühnen Vorstoß auf den Gebieten Grafik, Sound und Rollenspiel.

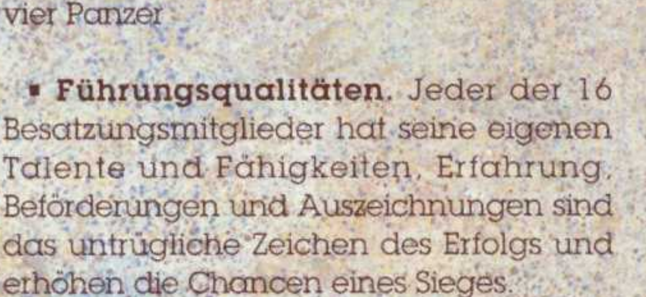
Vier M1 Abrams Panzer. Mit je Mann. Das heißt vier Panzer, sechzehn Mann Besatzung. Und Sie haben das Kommando.





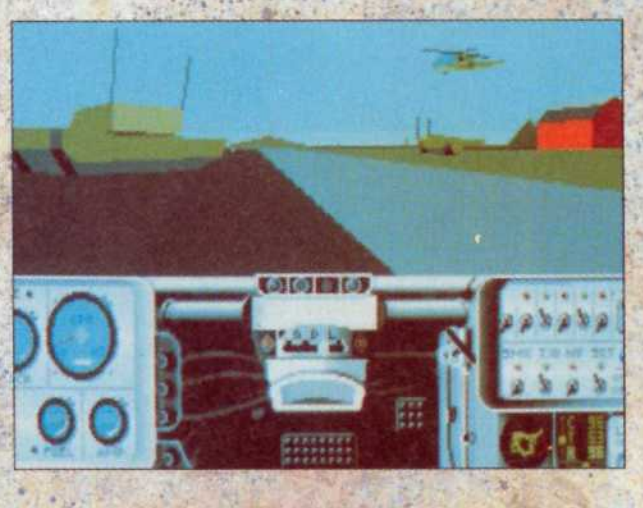
▪ **Strategische und taktische Kontrolle.** Planen Sie Ihre siegreichen Strategien, erteilen Sie Ihrem Panzer-Platoon die richtigen Befehle zur richtigen Zeit, holen Sie die Artillerie und die Flieger zu Hilfe, wenn es brenzlig wird. Springen Sie dort ein, wo Not am Mann ist, wo die Action am hitzigsten ist, als Kommandant, als Richtschütze oder als Fahrer in einem der vier Panzer.



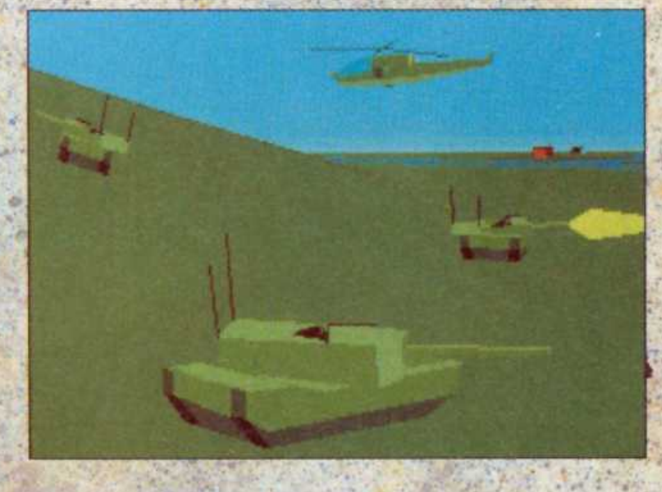






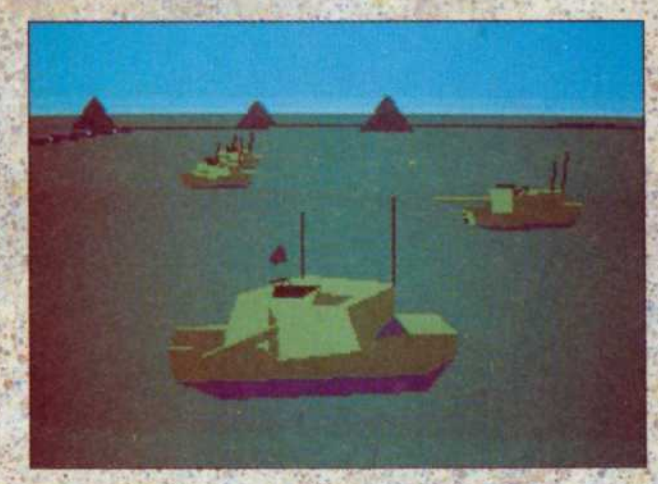














" Die definitive Simulation des Panzerkampfes für Atari St & Commodore Amiga"

Wizball kann laufen!



HEAT-SEEKER

System: C-64 (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Hersteller.

Man, da haben sich die Leute von THALAMUS ja echt was einfallen lassen! Eine schrägere Story und seltsamere Spielhandlung habe ich in den letzten Jahren wirklich selten gesehen. Wie kann man bloß auf die Idee kommen, einen Stiefel herumhüpfen zu lassen, der einen Ball trägt und die Umweltverschmutzung bekämpfen soll. Hääh?? Wie bitte?? Es ist zwar kaum zu glauben, aber das Ganze gibt tatsächlich einen Sinn! Man muß sich nur das schmale Booklet zur Hand nehmen und fleißig drin blättern – schon ist des Rätsels Lösung nahe.

In einer wundersamen Welt, die der unseren sehr ähnlich ist, wird der Planet durch die technologische Entwicklung systematisch ausgebeutet. Die Folgen sind bekannt: Die Umwelt geht kaputt, wichtige Lebensgrundlagen werden zerstört. Völlig unbemerkt von den Menschen, wirkt sich dies auch auf eine geheimnisvolle Gruppe von Pflanzen aus, die in ihren geöffneten Blättern das „Lebensblut" des Planeten in sich tragen und damit für positive Ströme auf der gesamten Welt sorgen. Doch der saure Regen nimmt die zarten Pflänzchen arg mit. Sie schließen ihre Blätter und versetzen damit die Welt in einen Dämmerzustand. Nur das versteckte Volk der Gnostics sieht noch eine Möglichkeit der Rettung: Sie erfinden einen ferngesteuerten Fuß, der mit einem Energieball herumhüpft und verbliebene Energiequellen finden und aufsaugen soll. Diese Energiequellen bestehen aus „Smogflammen", die mit dem Ball gelöscht werden können. Die gewonne Energie wiederum soll an die geschädigten Pflanzen weitergegeben werden, damit diese wieder ihre Blüten öffnen. Klingt doch alles sehr vernünftig? ... Oder zumindest ansatzweise.

Im Spielverlauf wird die ganze Chose allerdings nicht so kompliziert, wie man vielleicht annehmen könnte. Um den HEATSEAKER erfolgreich durch die Levels zu steuern, müßt Ihr lediglich den hüpfenden Fuß durch das botanische Wirrwarr steuern und die eindeutig erkennbaren Flammenfelder mit dem Ball bearbeiten. Und das geht so: Der Ball wird per Joystick und Feuerknopf nach oben aus seiner Verankerung gelöst und kann nun (ebenfalls mit dem Joystick!) auf die Flammen gelenkt werden. Die Steuerung in diesem Ball-Modus entspricht dabei einhundertprozentig dem Mega-Klassiker *Wizball*, denn das Ding kann per Stick nur um die Achse gedreht werden und hüpft bei Bodenberührung entsprechend weiter. Wird der Stick nach unten gezogen, wird die Sprunghöhe vermindert. Eine kleine Ballanzeige bedeutet dem Spieler, wann der Ball die Energie aufgesogen hat. Nun müßt Ihr einfach den Ball wieder in die Verankerung hüpfen lassen, und schon kann der Fuß wieder herumlaufen und erhält zudem noch ein bißchen Energie.

Gerade der letzte Punkt sollte nicht unterschätzt werden, denn sowohl der Fuß als auch der Ball besitzen eine Energieanzeige, die durch Berührung mit Ameisen, Schildkröten oder ganz gewöhnlichen Wassertropfen abnimmt. Ist *eine* dieser Anzeigen bis auf Null gesunken, geht eines der drei Leben hopps! Gelingt es Euch jedoch, trotz aller Widernisse am Leben zu bleiben, dürft Ihr irgendwann ins nächste Level einsteigen. Bei Heatseeker endet ein Level nämlich dann, wenn Ihr jeweils über 9999 Punkte erreicht habt. Per Teleport (eine der F-Tasten) geht's dann weiter.



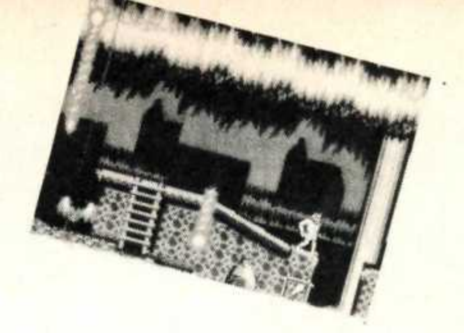
Beim Outfit des Games darf der C-64-User die gewohnte technische Brillanz von Thalamus genießen: Die Grafiken sind gnubbelig süß, die Animation der Spielfigur gigantisch, das Scrolling ewig flüssig, die Marmorierung der Menüs durch geschickte Farbwahl eine wahre Augenweide. Am besten sind den Programmierern jedoch die „Nachtlevels" gelungen: Durch Infrarotbeleuchtung ist nur ein schmaler Spot um die Spielfigur herum einfarbig bleuchtet. Das Spielen wird dann zwar sehr schwierig, aber es sieht toll aus! Einzig verbesserungswürdig wäre der Sound. Er ist technisch zwar voll in Ordnung, doch die Komposition plätschert etwas gelangweilt vor sich hin.

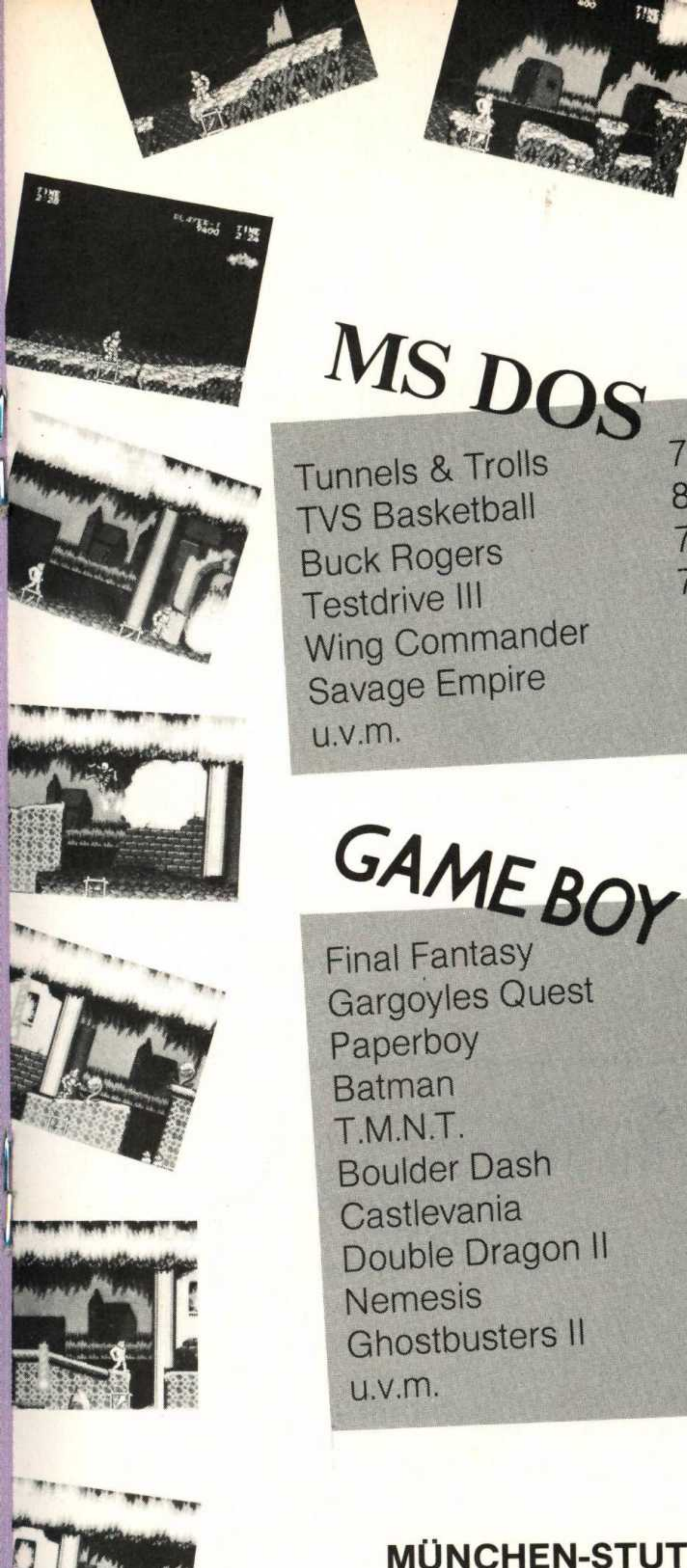
Ein ASM-Hit ist Heatseeker meines Erachtens jedoch nicht, denn dafür kommt die Abwechslung etwas zu kurz. Heatseeker ist weder ein reines Jump-and-Run, noch ein Geschicklichkeitsspiel. Für Ersteres ist der Spielablauf nicht hektisch genug, und als Geschicklichkeitsspiel ist es nicht schwierig genug. Das Konzept und die hohe Spielbarkeit müssen jedoch gelobt werden – beides reizt zum Weiterspielen und ist gut für die Motivation. Endlich mal was Neues! ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8






MS DOS

Tunnels & Trolls	79,--
TVS Basketball	89,--
Buck Rogers	79,--
Testdrive III	79,--
Wing Commander	a.A.
Savage Empire	a.A.
u.v.m.	

PC Engine

Blue Blink	59,--
Dragon Spirit	49,--
Drop Rock	39,--
Galaga '88	49,--
Moto Roader	39,--
Bonze Adventure	79,--
Aeroblaster	99,--
Die Hard	99,--
Afterburner	99,--
Devil Crush	99,--
Y's I & II engl. (CD)	119,--
u.v.m.	

SEGA MEGA DRIVE

Thunderforce III	89,--
Populous	119,--
Budokan	119,--
Axis	89,--
Fatman	89,--
Strider	109,--
E-Swat	79,--
Shadow Dancer	a.A.
u.v.m.	

GAME BOY

Final Fantasy
Gargoyles Quest
Paperboy
Batman
T.M.N.T.
Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon II
Nemesis
Ghostbusters II
u.v.m.



NINTENDO

Super Famicoma	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Awesome	89,--
Indianapolis 500	69,--
Ishido	69,--
Lettrix	65,--
Supremacy	79,--
Chaos Strikes Back	a.A.
Powermonger	a.A.
u.v.m.	

**MÜNCHEN-STUTTGART-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92a · 8000 München 80
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-29 14 02
Katzenbachstr. 81 · 7000 Stuttgart-VHG.
Kieler Str. 421 · 2000 Hamburg 54
Tel.: 040-54 30 10
Fax.: 040-5 40 49 33
Emserstr. 33 · 1000 Berlin 44
Tel.: 030-6 25 30 30
Grünstr. 69 · 4700 Hamm 1
Tel.: 0 23 81-2 01 98
Homberger Str. 72 A · 4130 Moers 1
Tel.: 0 28 41-17 01 50
Andechsstr. 85 · A—6020 Innsbruck
Tel.: 05 12-49 26 26
In der Zone

Händleranfragen erwünscht!

Motorrad zum Abgewöhnen



POLE 500

System: Atari ST, Amiga (beide getestet), PC (reingeschaut), CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 70.- DM, **Hersteller:** Opera, Madrid, Spanien, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

POLE 500 von OPERA SOFT - grausig diese tausendste Version des Motorradrennenthemas. Nicht nur, daß die Grafik mies und das Scrolling eher ein „Ruckling" ist, nein zu allem Überfluß stürzt das Programm auch gerne mal ab, jedenfalls auf Atari, PC und Amiga. Sechzehn verschiedene Kurse sollen zur Verfügung stehen, steht auf der Packung. Schwierig ist es dann nur, die verschiedenen Kurse auszuwählen, beim Amiga konnte ich nur die Rennstrecke von Suzuka in Japan auf den Schirm bringen. Was soll man schon groß zum Ablauf eines Rennspieles sagen, ist doch völlig klar, wer am schnellsten ist,hat am gewonnensten. Dabei ist die Idee, zum Beispiel Reifenwahl und Wahl des Übersetzungsverhältnisses mit in das Spiel einzubeziehen, eigentlich ganz gut, aber bei dieser Ausführung kommt wirklich keine Freude auf. Die Anleitung beschränkt sich auf zwei Seiten, kein Wunder, daß man dann nicht herausfindet, wie die Rennstrecken zu wechseln sind. Positiv ist mir nur der Sound der Amiga-Version aufgefallen, der tatsächlich an Motorengeräusch erinnert. Der Sound der anderen Versionen, besonders bei der für PC, ist schlichtweg erschütternd.



Insgesamt ein überflüssiges Spiel, das nur Sammler von Flops interessieren dürfte. ■

Dirk Fuchser

	ST/Amiga/PC
Grafik	5/6/4
Sound	5/8/4
Spielverlauf	7/7/7
Motivation	6/6/6
Preis/Leistung	5/5/5

Pretty in Pink



SUPER-SKWEEK

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Farbenmuffel, weggehört: *Skweek* ist wieder da! Das Pelzwesen wird von seinem König beauftragt, insgesamt 180 (!) Landschaften auf fünf Inseln rosa einzufärben. Nur so kann seine Rasse das Land erfolgreich besiedeln. LORICIEL läßt seinen SUPERSKWEEK zunächst auf den AMIGA los. Ein comicartig gezeichnetes Intro mitsamt flotter Musik stimmt auf das Geschehen ein. Nachdem die Geschichte erzählt ist, fliegt Skweek mit seiner fliegenden Untertasse über dem Archipel Gargouiland. Drei der fünf Inseln kann er als „Anfänger" direkt ansteuern. In einer schönen Sequenz stürzt er auf das Eiland zu und taucht im jeweiligen Anfangslevel auf.

Mit dem Joystick leitet Ihr Skweek präzise über Felder, die dadurch rosa werden. Jeder Level hat einen eigenen Namen und besteht aus zwei bis drei Screens. Über dem knallbunten Bild geben Anzeigen die verbleibende Zeit und einzufärbenden Felder an. Dutzende von Bonusmahlzeiten, Extrafarbe, -kraft und -zeit erleichtern Euch den Weg und sorgen für Punkte. In manchen Leveln wartet eine reizende Skweekette auf ihre Befreiung. Doch vor den Erfolg (und das Lob des Königs) haben die Programmierer jede Menge Schnoreuls gesetzt. Das sind Mieslinge, die immer wieder aus bestimmten Feldern schlüpfen. Mit gezielten Schüssen abgewehrt, hinterlassen sie etwas Geld. Beim Gestalten haben sich die Schöpfer austoben können: Da gibt es maskierte Diebe, weiße Gespenster und Augenpaare. Manche (markierten) Felder lösen sich auf, werden periodisch zu Hindernissen oder Plattformen.

»SUPERSKWEEK – ein Traum im zarten Rosa!«



„Rosa auf Wolke sieben!"

Zu zweit macht die Farbenjagd noch mehr Spaß, aber Vorsicht: Im Eifer des Gefechts stößt man seinen Partner schon einmal über den Plattformrand hinaus... Dafür hat jeder sieben Leben, und zum Trost lassen sich die Highscores speichern. Wem die Anfangslevel zu einfach sind, der kann sich im „random mode" Level nach Zufall aussuchen lassen. Immer noch nicht zufrieden? Dann baut doch einfach im „construction mode" Eure eigenen Landschaften!

Superskweek macht seinem Namen alle Ehre und mächtig Spaß. Wer's nicht kauft, ist selbst schuld! ■

Eva Hoogh

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10



SUPER SKI
FIGHTER BOMBER
PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4
PRO TENNIS TOUR
GREAT COURTS
CHALLENGERS
KICK OFF
STUNT CAR RACER
Vertrieb : RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tél. 02101.6070
KARASOFT/THALI AG
SIMULATION COMPILATION aller Kategorien.
Erreichen Sie die Perfektion, dank dieser Super-Compilation,
die einige ABSOLUTE HITS in einem Pack vereint !
CHALLENGERS ! PROFIS ONLY !...
ATARI ST
AMIGA - IBM PC und kompatible
(ohne KICK OFF) - COMMODORE 64
ACHTUNG ! Die IBM PC Version
beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.
UBI SOFT
Entertainment Software

IM BLICKPUNKT

Die Schlacht ums kalte Skelett



Kalt, nein, lauwarm – dieses Game!

LOGOTRON gibt's immer noch. Das Games Department heißt seit März '90 allerdings MILLENNIUM. Was dieses Label, zunächst unter dem Schutzmäntelchen MIRRORSOFT, geleistet hat, ist vorbildlich und rukkelfrei. Allerdings haben sich zwei Vertreter „eingeschlichen", die aus dem Bildschirm fallen: YOLANDA und vorliegender Titel HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT. Nun, ein jeder hat das Recht, mal 'nen Ausrutscher zu produzieren ...

Der relativ schlecht animierte Held unserer Story scrollt sich zunächst von links nach rechst durch den spärlich bemöbelten ersten Screen.

Die herbeieilenden schlafwandlerischen Untoten sind zu überspringen.

Endgültig zu ihren Ahnen schicken können wir 'se noch nicht, da noch keine Waffe aufgenommen werden konnte. Gelingt der ungalante Sprung nicht (schlechte Kollisionsabfrage), verlieren wir blutenderweise unseren Kopf.

In der Folgezeit öffnen wir Türen, begegnen Ratten und anderen Unholden, die wir mit Magie, Gewalt oder Geschick überraschen müssen. Dabei steht die Handlung, als Ghostbuster zu fungieren, nicht immer im Vordergrund. Das Game ist ein typisches Action-Adventure mit Sammelaufgaben, die wir schon zuhauf in unsere Speicher gejagt haben. Hinzu kommt, daß eben die Qualität den heutigen Maßstäben nicht gerecht wird. Einen ähnlichen Vertreter dieser Gattung hatten wir unlängst mit *Gremlins 2*. Nur: Bei der *Elite*-Produktion waren grafische Darstellung, Steuerung und Schwierigkeit besser. Was den Sound anbelangt, macht sich HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT ganz gut. Allerdings ist dies auch das einzig Gute

Da wir noch keine fertige Fassung von dem MILLENNIUM-Produkt vorliegen haben, verkneifen wir uns – einstweilen – die Bewertung. Doch: Was man bislang sah, läßt auf keine umwerfende Produktion hoffen! ■

MANFRED KLEIMANN

Völlig ausweglos



NO EXIT

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), PC, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Tomahawk, Frankreich, **Muster von:** Coktel Vision, Frankreich.

Vom Po- und Busenspezialisten TOMAHAWK, einem Ableger der allseits bekannten COKTEL VISION (*Emanuelle*), werden uns mit NO EXIT wieder nackte Tatsachen beschert – diesmal geht's jedoch dem männlichen Geschlecht an die Brust.

Voyeurismus ist bei No Exit allerdigs nicht angesagt, an einen schicken Männerstrip ist schon gar nicht zu denken. No Exit ist vielmehr ein völlig prüdes Nullachtfuffzehn-Karate-Kampfspiel, dessen Spielwitz so mager ist, daß man ihn gar nicht mehr zu erkennen vermag. Es gibt keine Spielstory und damit also auch keine heroische Aufgabe, lediglich sechs Levels, nur sechs Schlagvarianten und zwei verschiedene Sprungmöglichkeiten. Und das soll alles gewesen sein???

Man mag es ja eigentlich nicht glauben, aber viel mehr steckt in dem Spiel wirklich nicht drin. Nun ja, vor Spielbeginn kann die Kampfstärke anhand vier verschiedener Kriterien eingestellt werden, und die „Monsteroption" sorgt für eine Art „Extrawaffe", doch besonders variabel wird das Spielgeschehen dadurch auch nicht. Ich gebe sogar gerne zu, daß die oberkörperentblösten Sprites recht anmutig durch die Gegend jagen, aber muß denn die Steuerung des Helden immer mit Verzögerung funktionieren? Der Computer hat dieses Handicap natürlich nicht, agiert gottseidank aber nicht sonderlich aggressiv.

Den meisten Spaß macht No Exit logischerweise jedoch zu zweit, denn dann dürfen sich beide Spieler mit den Schwachstellen des Programms abfinden. Einige gelungene Digi-Sounds sorgen zwar für Abwechslung, doch wer sich die tristen Backgrounds längere Zeit anschaut, wird entweder depressiv oder findet sogar einen nebligen Regentag noch lustig.

Ich will dieses Spiel echt nicht tendenziell oder aus schlechter Laune heraus bewerten, doch wenn man dieses Produkt mit Edelwerken wie *International Karate* vergleicht, bleibt No Exit hoffnungslos auf der Strecke. Richtig Spaß hat mir eigentlich nur die deutsche Anleitung gemacht: Da werden Tasten „rotätigt" statt gedrückt und der „PC-Knüppel" fleißig geschwungen. Sachen gibt's... ■

Michael Suck

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4



ATARI ST, AMIGA
IBM PC und kompatible, COMMODORE 64
ACHTUNG ! In der C64 Version werden die Spiele HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.
Vertrieb : RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101.6070
KARASOFT/THALI AG
ACTION COMPILATION
FULL BLAST
RICK DANGEROUS
CHICAGO 90
CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II
P47
Ferrari
RICK DANGEROUS
UBI SOFT
Entertainment Software
CARRIER COMMAND
P47
FERRARI
HIGHWAY PATROL
...Erleben Sie jede Menge Action mit einer erstklassigen Compilation.
FULL BLAST :
DIE FIRST-CLASS COMPILATION FÜR ALLE SIMULATIONS UND ACTION-FANS !
UBI SOFT
Entertainment Software

Des Spielers Freud, des „Ösels" Leid



ON THE ROAD

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Expert Software, Recklinghausen, **Muster von:** Expert Software.

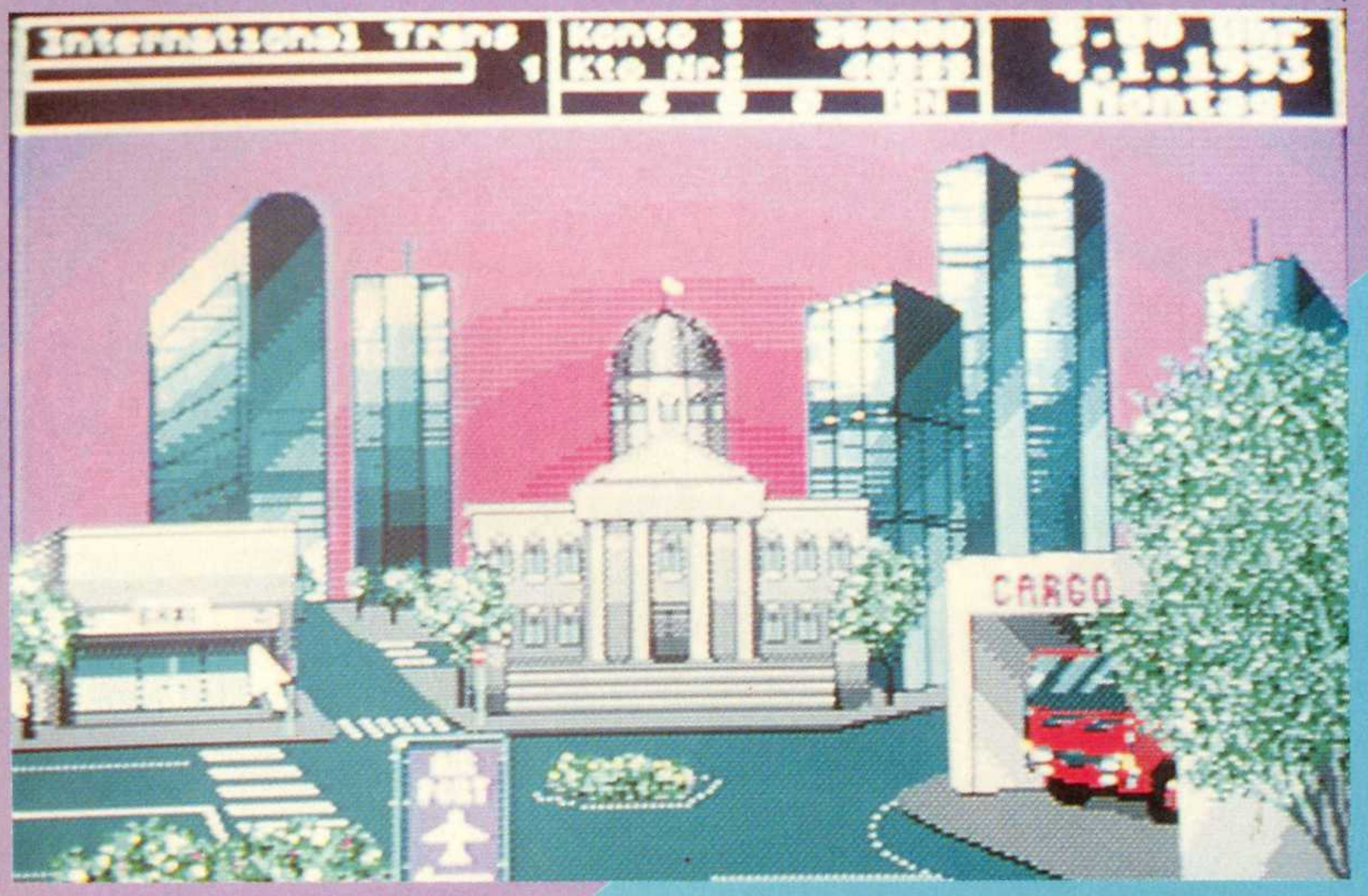
Nichts gegen unsere allseits geliebten Freunde aus dem südlichen Austria, schließlich stoßen die stinkenden Brummis (auf diese Gefährte spiele ich in der Überschrift an) auch hierzulande auf Ablehnung. Grund genug also, sich das neueste Strategiespiel von Expert Software reinzupfeifen. In diesem Game könnt Ihr nämlich in die Rolle eines ständig gestreßten Spediteurs schlüpfen, was unter Umständen hilft, Frust und Vorurteile gegenüber den „Königen der Landstraße" abzubauen. Sei's drum, jedenfalls hat der deutsche Softwareproduzent nach der Börsensimulation *Wall Street Wizard* mit On the Road wiederum ein Spiel mit Hitqualitäten zu bieten.

Bei OTR können bis zu sechs Fuhrunternehmer, egal ob Mensch oder Maschine, tätig werden. Durch eine gelungene Handikap-Funktion (diverse Schwierigkeitsstufen, Startkapital etc.) haben übrigens auch blutige Anfänger durchaus eine Chance, zum „Trucker des Monats" gewählt zu werden. Nach dem obligatorischen Einstellungsvorgeplänkel geht's dann aber auch schon so richtig zur Sache. Vom heimischen Büro aus gilt es natürlich erst einmal, sich einen kleinen Fuhrpark zuzulegen. Allerdings müßt Ihr in der Anfangsphase wohl oder übel auf Gebraucht-LKW zurückgreifen, schließlich dauert es noch einige Zeit, bis Ihr das nötige Kapital für fabrikneue Modelle zusammenkratzen könnt. Des weiteren sollte sich der Spieler gleich von Beginn an um Aufträge kümmern, wobei eine Agentur sicherlich gute Dienste leistet.

Sobald nun die ersten Ausschreibungen eintrudeln, geht's ans Kalkulieren. Zunächst muß nämlich geprüft werden, ob Ihr den Auftrag überhaupt ausführen könnt. Gegebenenfalls kann der Spieler mit konkurrierenden Speditionen bei einem Auftrag zusammenarbeiten. Im Anschluß daran heißt es, Euer Angebot für den entsprechenden Auftrag festzulegen. Anfangs sicherlich keine leichte Aufgabe, da Ihr einerseits nicht zu knapp kalkulieren dürft, wollt Ihr einen kräftigen Gewinn einfahren, und andererseits natürlich nicht zu teuer, denn sonst schnappt Euch die Konkurrenz den Auftrag glatt vor der Nase weg. Spätestens jetzt solltet Ihr den ersten Kontakt mit Euren Fahrern aufnehmen. Zu diesem Zwecke wartet OTR mit einem regelrechten Sprechfunksystem auf, welches sich äußerst komfortabel handhaben läßt. Um beispielsweise den eigenen Tanklaster von Dover nach Lissabon zu schicken, braucht Ihr lediglich den Zielort „durchzufunken". Logisch, daß OTR noch eine Reihe weiterer Instruktionen beinhaltet. So könnt Ihr Eure Fahrer zum „Heizen" anhalten, deren Fahrpausen kürzen oder einfach nur Informationen von ihnen einholen.

Es wäre zweifelsohne wenig sinnvoll, die Features von OTR weiter im Detail zu beschreiben, derart komplex geriet diese Wirtschaftssimulation. Stattdessen soll es eine stichwortartige Abhandlung tun, welche die Möglichkeiten von OTR allerdings nur erahnen läßt: Der Aktionsradius dieses Spieles umfaßt ganz Europa. Bemerkenswert dürfte sicherlich sein, daß die Macher auch an länderspezifische Eigenheiten (Nachtfahrverbot in Österreich etc.) gedacht haben. In späteren Spielphasen könnt Ihr an wichtigen Knotenpunkten in Europa Zweiglager errichten, um dort Waren zwischenzulagern. Des weiteren besteht die Möglichkeit, ganze Fährlinien aufzukaufen. Gute Dienste bei Kalkulationen leisten Euch Statistiken, aus denen sich der Preisverlauf bestimmter Waren über einen längeren Zeitraum ersehen läßt. Schlechtwetter und eine ganze Palette weiterer Zufallsfaktoren, die eine Menge Schaden am eigenen Fuhrpark anrichten können, sorgen für Aufregung in Hülle und Fülle. Schön, daß es bei OTR Versicherungen gibt.

Zusätzlicher Pfiff in das ohnehin schon packende Speditionsgeschäft kommt durch Optionen wie Sabotage (zum Leidwesen Eurer Konkurrenz) oder Gerichtsverfahren, bei denen es oft



um Millionen geht. Zu guter Letzt wird Euch auch der Gang zur Bank, zwecks Krediten, Buchungen oder dergleichen mehr, nicht erspart bleiben. Neben dem reinen Kommerz solltet Ihr auch keinesfalls Eure arbeitenden „Sklaven", die Brummifahrer, aus den Augen lassen, die bei zu langen Arbeitszeiten und Billiglöhnen schnell auf die Barrikaden steigen. Ebenfalls erscheint es nicht ratsam, die eigene Gesundheit unnötig aufs Spiel zu setzen, denn Dauerstreß kann Euren emsigen Bestrebungen schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Nicht ungenannt sollen auch die zahlreichen, schon von *Wall Street Wizard* her bekannten Features bleiben. So haben neben Winnern auch Loser bei OTR eine reelle Chance sich in einer „Highscore-Liste" einzutragen, in den Lowscores nämlich.

Trotz der hohen Realitätsnähe und ungeheuren Komplexität von OTR kam bei meinen Spielereien nie Langeweile auf. Schließlich wird die auf den ersten Blick trokkene Materie durch zahlreiche Features geschickt aufgelockert, so daß auch nicht so ehrgeizige Spediteure voll auf ihre Kosten kommen. Gerade die vielen unvorhergesehenen Ereignisse sorgen immer wieder für Abwechslung, was der Spielfreude nur gut tun kann. Die Motivation dürfte also über einen längeren Zeitraum hinweg gesichert sein. Bei der Steuerung von OTR gab es jedoch vereinzelt Anlaß zur Kritik. Gerade die Auswahlmenüs hätten stellenweise etwas komfortabler gestaltet werden können. Auf der anderen Seite haben sich die Programmierer gerade in diesem Punkt einige Gags einfallen lassen, womit ich unter anderem das Sprechfunksystem meine. Ebenso könnt Ihr in diesem Spiel regelrecht telefonieren oder Euch nach Lust und Laune an einem Computersystem vergreifen.

»ON THE ROAD – Wirtschaftssimulation mit Pfiff und Verstand!«

Die Grafik erfüllt mit Sicherheit nicht die Erwartungen aller, doch ist dies aufgrund des hohen Speicherbedarfs der restlichen Programmteile nur allzu verständlich. So gerieten die wenigen Grafiken allesamt zu grob, was ich zumindest einem Spiel dieses Genres durchaus nachsehen möchte. Zudem läuft die uns vorliegende Atari-ST-Version sowohl in Farbe als auch auf hochauflösenden Monitoren, ein Feature, das man nicht alle Tage erlebt. An den Soundeffekten wurde der Rotstift im Vergleich zur Grafik noch stärker angesetzt, so daß der ST letztendlich kaum noch Klänge von sich gibt. Angemerkt sei noch, daß unsere Fassung von OTR noch kleinere Bugs enthält, die in der Endfassung mit Sicherheit beseitigt werden. Obwohl im technischen Bereich kleinere Schwächen auftreten, gibt es keinen Zweifel darüber, daß On the Road den ASM-Hitstern verdient hat. Expert Software kann ich zu dieser gelungenen Wirtschaftssimulation gratulieren, die einerseits Realitätsnähe, andererseits Spielspaß en masse bietet. ■ *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Anleitung	**10**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Saisonziel klar verfehlt! . . .



FOOTBALL SIMULATION

System: Amiga, Atari ST (beides getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Sportsoft/Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

„Dieses Programm hat fast zwei Jahre harte Arbeit erfordert", heißt es am Ende der Anleitung zu FOOTBALL SIMULATION. Hat man jedoch einen ersten Blick auf dieses Spiel geworfen, so fragt man sich bereits, warum die Programmierer die beiden Jahre nicht dazu genutzt haben, vernünftige Arbeit zu leisten. Stattdessen haben es die Italiener wohl vorgezogen, sich an den Strand zu legen und Dolce Vita zu machen.

Wie auch immer, das Ergebnis ist haarsträubend. Und so gehört schon eine ganze Portion Unverschämtheit dazu, wenn INFOGRAMES sein neues Produkt (erschienen unter dem Label SPORTSOFT) auf den Markt bringt. Insgesamt nämlich wirkt Football Simulation weniger wie ein Programm, bei dem man „hautnah alle Phasen des Fußballsports" erleben kann (O-Ton Verpackung), sondern vielmehr wie ein unausgegorenes, ja unfertiges Amateur-Machwerk. Dabei sind die Ansätze vielversprechend. Die Vielfalt an Optionen muß sich vor keinem anderen vergleichbaren Game verstecken. Es können verschiedene Ballgrößen, Platzbeschaffenheiten, Wind- und Wetterbedingungen gewählt, Standardsituationen trainiert und Schwierigkeitsgrade bestimmt werden. Ferner stehen verschiedene Schiedsrichter zur Wahl, und selbstverständlich kann auch die Spieldauer verändert werden. Zudem gibt es drei Spielmodi, nämlich Einzelspiel Punktspielsaison, Europa-Cup und Weltmeisterschaft. Keine Frage, daß man auch zu zweit gegeneinander antreten kann.



Und noch ein paar „technische Daten": Fünf Grundformationen werden angeboten, ebenfalls fünf Defensivtaktiken sind wählbar. Team- und Spielernamen können geändert werden, selbiges gilt für die Trikot-Farben. So weit, so gut – das klingt ja alles wunderbar. Richtig übel wird es dann aber umgehend, sobald nach langwieriger Prozedur die erste Paarung geladen ist. Die Spieler sind in etwa von *Kick-off*-Format, will heißen: Sind nicht eben von hünenhafter Gestalt. Dies ist jedoch auch die einzige Gemeinsamkeit mit *Kick-off;* streng genommen ist es sogar eine Schande, beide Programme in einem Atemzug zu nennen. Football Simulation ist nämlich so gut wie überhaupt nicht spielbar, was in erster Linie an dem katastrophalen Geruckele auf dem Monitor liegt. Sind mehr als ein Spieler plus Ball auf einmal auf dem Screen, so beginnt das Ganze zudem noch zu flakkern, daß man seinen entzündeten Augen kaum noch trauen mag.

Wird der Ball geschossen, so macht es „plopp", und das Leder bleibt nach dem Aufprall so stocksteif liegen wie ein fauler Apfel, der vom Baum herabfällt. Übrigens: Die grafischen Schwächen ziehen sich sowohl auf ST als auch auf Amiga wie ein roter Faden durchs Spielgeschehen.

Das alles geht dem Spieler so schnell auf den Keks – so viel ist sicher -, daß er selbst bei der minimalen Spieldauer von zehn Minuten sicher bald den Abpfiff herbeisehnen wird. Die Gretchenfrage ist doch: Was nützt das schönste Drumherum, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt?

Die Antwort ist schnell gefunden: Nichts und nochmal nichts! Laßt also die Finger von Football Simulation, wenn Ihr Euch nicht den Frust einfangen wollt. So long! ■

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST
Grafik	6/5
Animation	4/3
Realitätsnähe	4/4
Preis/Leistung	4/4

Eene, meene Miste, es rappelt in der Kiste!



FANTASTIC SOCCER

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark (Disk), **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Fußball, Fußball ohne Ende. So beliebt wie kaum ein anderes Spielgenre, wird dieses Thema immer wieder neu aufgegriffen. Diesmal hat sich der englische Budget-Produzent ZEPPELIN GAMES an dem Stoff versucht. FANTASTIC SOCCER heißt sein Spiel, das zum Preis von 20 Mark in das C-64-Laufwerk eingeladen werden kann.

Die Möglichkeiten des Spiels sind bescheiden. Spieleranzahl (ein oder zwei), Teamname, Spieldauer und Taktik (4-4-2, 4-2-4 etc.) können gewählt werden, und schon geht's los. Das Spiel wird angepfiffen, die Akteure hasten hinter dem Ball her.

Der Spielausschnitt ist, gemessen an der Darstellung der Spielfeldgröße, relativ klein, so daß es immer wieder zu überraschenden, nicht vorhersehbaren Aktionen kommt. Demgegenüber ist die Steuerung relativ gut, das Tempo hoch genug. Alles in allem freilich keine Glanzleistung, zu dem günstigen Preis jedoch ein vertretbares Produkt. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Animation	6
Realitätsnähe	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7


POWER PLAY
DM 9,80
POWER PLAY
2
SPIELE-SONDERHEFT
Die 100 BESTEN SPIELE 1990
AUF EINEN BLICK: Alle Tests & Tips ■ POWER-TIPS: Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ VIDEOSPIELE: Top-Module für Sega, Nintendo und PC-Engine ■ COMPUTERSPIELE: Die Besten für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs ■ ENTSCHEIDUNGSHILFE: Ausführliche Spieletests

Konsolen

„An den Konsolen werdet Ihr sie erkennen", sagte schon der Dings, der – äh – na sach schon, der, der who auch ever. Ist ja auch egal, wer das gesagt hat, fest steht, daß jene Teile dieses unseres Land, inklusive Ex-Dä-Dä-Rä, langsam, aber stetig unterwandern und infiltrieren, sprich: versuchen jeden gemeinen Haushalt gnadenlos zu besetzen und all die herzigen Allround-Rechner zu stumpfer Sklavenarbeit, wie Texte schreiben oder blöde Matheaufgaben lösen, zu verdammen. Die kommunistischen Gefahr schwindet, die Konsolengefahr wächst. Selbst die öffentlichen Verkehrsmittel werden schon von den digitalen Leisure-Maschinen heimgesucht, zumindest, wenn die Fahrt 30 lange Minuten dauert. Das haben selbst die Grünen nicht bedacht!

Nichtsdestotrotz haben wir wieder einige Spielchen für die diversen Systeme getestet und auf den folgenden Seiten für Euch aufbereitet (in Wahrheit lieben wir ja diese Teile und im Gegensatz zu Normalsterblichen, haben wir sie alle griffbereit, he, he). Neben Testberichten zum Mega-Drive, gibts Games für die Lynx, den Game Boy sowie für NES.

Also denn, viel Spaß und fröhliche Ostern!

Cheers, CRUISER

Einer gegen alle



FIRE SHARK

System: Sega Mega System, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Toaplan Co., Ltd., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Ich kann nicht genau sagen, ob sich die Firma Toaplan bei der Gestaltung ihres neuesten Games am aktuellen Weltgeschehen orientiert hat, aber es sieht doch fast so aus. Oder sagen wir besser: Sie hat dem aktuellen Weltgeschehen vorgegriffen.

Fire Shark ist wieder mal so 'ne „Endlosballerorgie". Mit einem kleinen roten Flieger soll man die größten und gefährlichsten Gegner aus dem Weg räumen. Doch ich sollte vielleicht dazu sagen, daß der „kleine Rote" verdammt gut aufdrehen kann, wenn er die nötigen Extras (verschiedene Laser, die aufgerüstet werden können) besitzt. Und genau um diese Extrawaffen sollte sich der Spieler anfangs die meisten Sorgen machen. Denn: Der Feind schläft nicht!

Er kommt aus so ziemlich allen Richtungen (gescrollt wird vertikal und ein begrenztes Stück horizontal) mit den schwersten Geschützen. Unter anderem bekommt man es mit Panzern in allen Größen und Ausführungen zu tun. Weiterhin besitzt der Feind eine Luftwaffe – auch hier Flieger in allen Formen, Farben und Größen. Minenfelder, Flugzeugträger, U-Boote, feststehende Geschütze – des Gegners Arsenal scheint schier unendlich zu sein.

Jetzt will ich allerdings nicht hoffen, daß einer von Euch Angst vor diesem Game hat! Ich für meinen Teil habe mir vor Spielbeginn die rote Haßmütze aufgesetzt, Rambos Stirnband geliehen, und schon lief alles wie geschmiert. Mit meiner roten Einmotorigen überflog ich Grünflächen, Städte, Wälder, Eisenbahnstrecken und tiefe Schluchten. Ich hatte sogar Gelegenheit, den Eskimos einen Besuch abzustatten. Aber selbst dort: Dem Feind ist keine Mühe zu viel. Anstatt bei Grog oder Glühwein gemütlich auf einem Eisbärfell im Iglu zu sitzen, beschoß man mich mit hartem, schweinekaltem Blei!

Tja, dann würde ich im wahrsten Sinne des Wortes sagen: Ran an den Feind; was Rambo kann, können wir schon lang! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Schöner Schleim .... Konsolen



GHOST-BUSTERS II

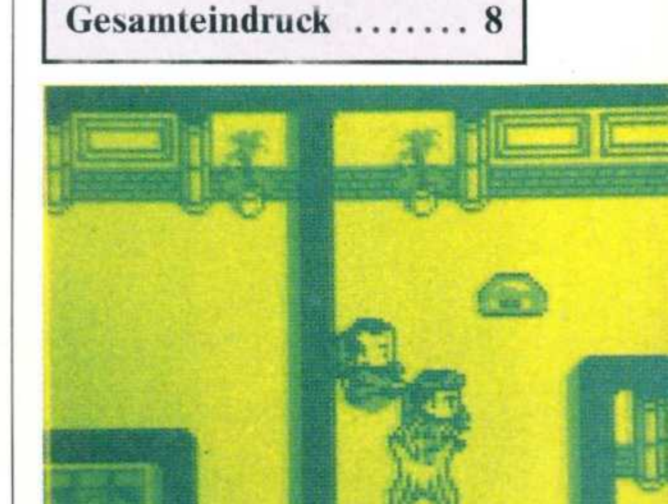
System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Street Syndrome, **Muster von:** ECS Vertriebs GmbH, 8000 München.

Die Gameboy-Umsetzung von GHOSTBUSTERS II hat mit ihren Namensvettern noch genausoviel zu tun wie die berühmte Birne mit dem berühmten Apfel. Arbeitslos sind die Geisterjäger deshalb nicht, denn wieder einmal gilt es, ein Haus bzw. dessen einzelne Etagen von Gespenstern und anderen Schattenwesen zu befreien.

Zu diesem Zweck gehen immer zwei „Busters" gleichzeitig auf die Jagd. Der eine „betäubt" den Geist, der andere beamt ihn in den nichtlizenzierten Vorratsbehälter. Die Steuerung ist dabei gar nicht so kompliziert. Um die Ausstattung komplett zu machen, wartet Ghostbusters noch mit Extrawaffen und -Leben sowie einem Zeitlimit pro Level auf, eine Continue-Funktion ist selbstredend. Insgesamt nichts Neues von Dr. Venkman & Co – ein nettes Game, sonst nichts. Dann lieber nochmal den Film aus der Videothek! ■

Peter Braun

Gesamteindruck	8



Die Ducks in Nöten

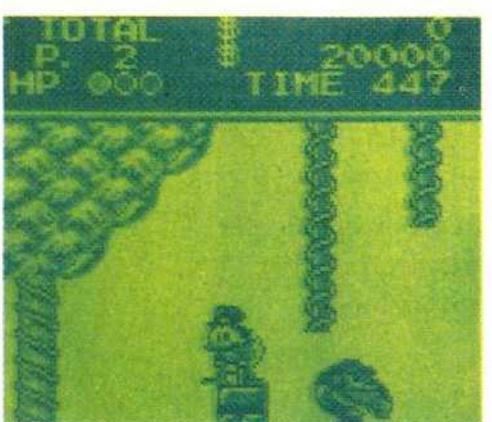


DUCK TALES

System: Gameboy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München..

Ich weiß zwar nicht, wie beliebt die DUCK TALES in Japan sind, doch wenn ich mir die japanische Verpakkung so anschaue und den Schriftzug der Helden auf japanisch sehe, kann ich mir ein Schmunzeln nicht verkneifen. Könnt Ihr Euch vorstellen, den guten Donald japanisch reden zu hören? Dieses Vergnügen wird Euch bei der Spielversoftung von CAPCOM zwar nicht zuteil, doch dafür könnt Ihr auf dem Monochrombildschirm des Gameboys alle liebgewordenen Familienmitglieder der Ducks treffen und sogar Dagobert durchs Spiel steuern!

Worum es im Spiel so genau geht, war leider nicht rauszukriegen, denn leider sind nicht nur die Anleitungs-, sondern auch die On-Screen-Texte nahezu komplett japanisch. Duck Tales ist jedoch – das kann man mit Sicherheit sagen – ein Jump-



and-Run in fünf ausgedehnten Levels, die nicht von schlechten Eltern sind. Dagobert muß sich gegen Sicherheitskräfte mit seinem Stock erwehren oder mit diesem einen Supersprung hinlegen, um breite Abgründe zu überwinden. Während des Games trifft er auf seine Freunde, die ihm Tips geben, Fragen stellen oder anderweitig behilflich sind. Eine schöne Sequenz ist die Hubschrauber-Aktion mit dem Bruchpiloten. Dagobert muß rechtzeitig auf- und wieder abspringen. Sieht gut aus! Überhaupt ist die Grafik das Glanzlicht in diesem Spiel, denn der typische Disney-Stil ist gut rübergekommen. Leider spielt sich Duck Tales durch Dagoberts unhandliche Sprungtechnik zuweilen etwas zäh, auch die Fragen und Tips bringen uns nicht weiter, da sie japanisch sind. Duck Tales ist eben ein Spiel für die Fans der Serie. ■

Michael Suck

Wertung	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Oldie but goldie



MS. PACMAN

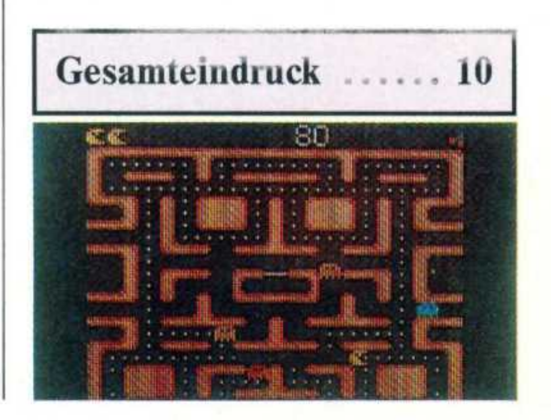
System: Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Einen echten „Oldie but Goldie" können die LYNX-Besitzer mit Ms. PACMAN erwerben – es ist *das* Computerspiel schlechthin und übertrifft sogar noch seinen Vorgänger *Pacman* vom Atari VCS 2600 um Längen.

Wer das Spiel noch nicht kennt, sollte die Finger davon lassen, denn mit heutigen Maßstäben kann man Ms. Pacman nicht mehr messen. Es geht „nur" darum, drei verschiedene Labyrinthe „leerzufressen" und dabei mit heiler Haut davonzukommen. Vier Plagegeister trachten nach dem Leben von Ms. Pacman. Feindberührung ist hier tödlich. Man/Frau kann allerdings auch den Spieß umdrehen, indem man eine der vier Kraftpillen futtert und dann den Geistern hinterherjagt.

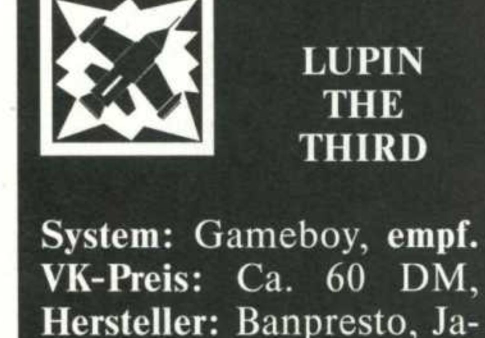
Leider ist die Wirkungsdauer der Pillen begrenzt, um nicht zu sagen „verdammt knapp". Jedes Labyrinth muß mehrmals leergefressen werden, bevor es in die nächste Runde (drei Stück) geht. Trotz Joypad geht die Steuerung gut von der Hand, und dank anständiger Grafik und flottem Sound hat Ms. Pacman auch 1990 kaum Staub angesetzt. Dieses Game muß man haben! ■ *Peter Braun*

Gesamteindruck	10



Konsolen

Die Trampel-Orgie

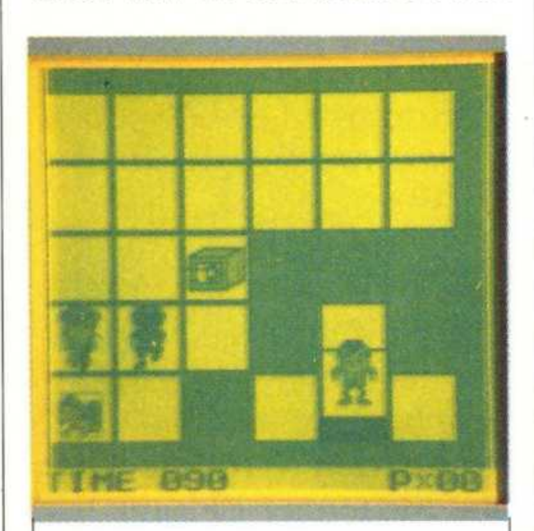


LUPIN THE THIRD

System: Gameboy, **empf. VK-Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Banpresto, Japan, **Muster von:** ECS 8000 München.

Von der völlig unbekannten japanischen Firma BANPRESTO gibt's nun das völlig unbekannte Spiel LUPIN THE THIRD nach der ebenso unbekannten japanischen Zeichentrickreihe SUPER DEFORMER. Was soll also dieses Zeug in Deutschland? Nun, die Importwege japanischer Module sind verschlungen, doch es lohnt sich eben öfters, mal brandneue Games aus dem fernen Osten unter die Lupe zu nehmen.

Lupin the Third ist so ein interessanter Fall, denn es handelt sich dabei um ein recht gelungenes Geschicklichkeitsspiel mit einer nagelneuen, noch nie erprobten Idee. Der Held des Spiels, Lupin, muß auf dem Spielfeld von Betonplatte zu Betonplatte hüpfen und dabei den Ausgang finden. Der Gag an der Sache ist, daß diese Platten oft soweit auseinanderliegen, daß Lupin sie durch normales Hüpfen gar nicht erreichen kann. Was soll er also tun? Ganz einfach: Lupin trampelt solange auf einer Platte herum, bis diese soweit aus dem Boden herausragt, daß er von ihr aus viel weiter springen kann. Diese Technik wird darüber hinaus dazu genutzt, Bonusgegenstände abzuräumen, die alle Platten vernichten und die Wege dann neu ordnen. Der Ausgang ist übrigens nicht zu sehen, sondern muß durch eine Kombination mit einem Schlüssel erstmal gebastelt werden. Daß noch üble Feinde auf dem Screen herumlaufen, versteht sich von selbst.



Hier steigen die Platten . . .

Obwohl sich dieses Konzept sehr simpel anhört, macht Lupin the Third 'ne Menge Spaß. Das Game ist kurzweilig und sehr vergnüglich, die Levels sind recht ausgefuchst angelegt und mit vielen Fallen versehen. Bei einem Kauf könnt Ihr also eigentlich nichts falsch machen. ■

Michael Suck

Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Loch im Rücken



DYNAMITE DUKE

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sega/ Seibu Kaihatsu, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Das Fadenkreuz wandert hektisch über den Screen, ein ohrenbetäubender Lärm begleitet die Stakkatosalven, in denen magazinweise die Munition über den Screen geschleudert wird. Einfach alles kann niedergemacht werden: Soldaten, Telefonzellen, Panzer, Hydranten, Hubschrauber usw. Das ist Unterhaltung anno '90! Jedenfalls dann, wenn man der Marktstrategie von SEGA glauben schenken will. Für eine Edelkonsole wie das Mega Drive muß eben alles mal dagewesen sein: Sportspiele, Jump-and-Runs, Weltraumballerei oder eben Brutalo-Action wie beim vorliegenden DYAMITE DUKE.



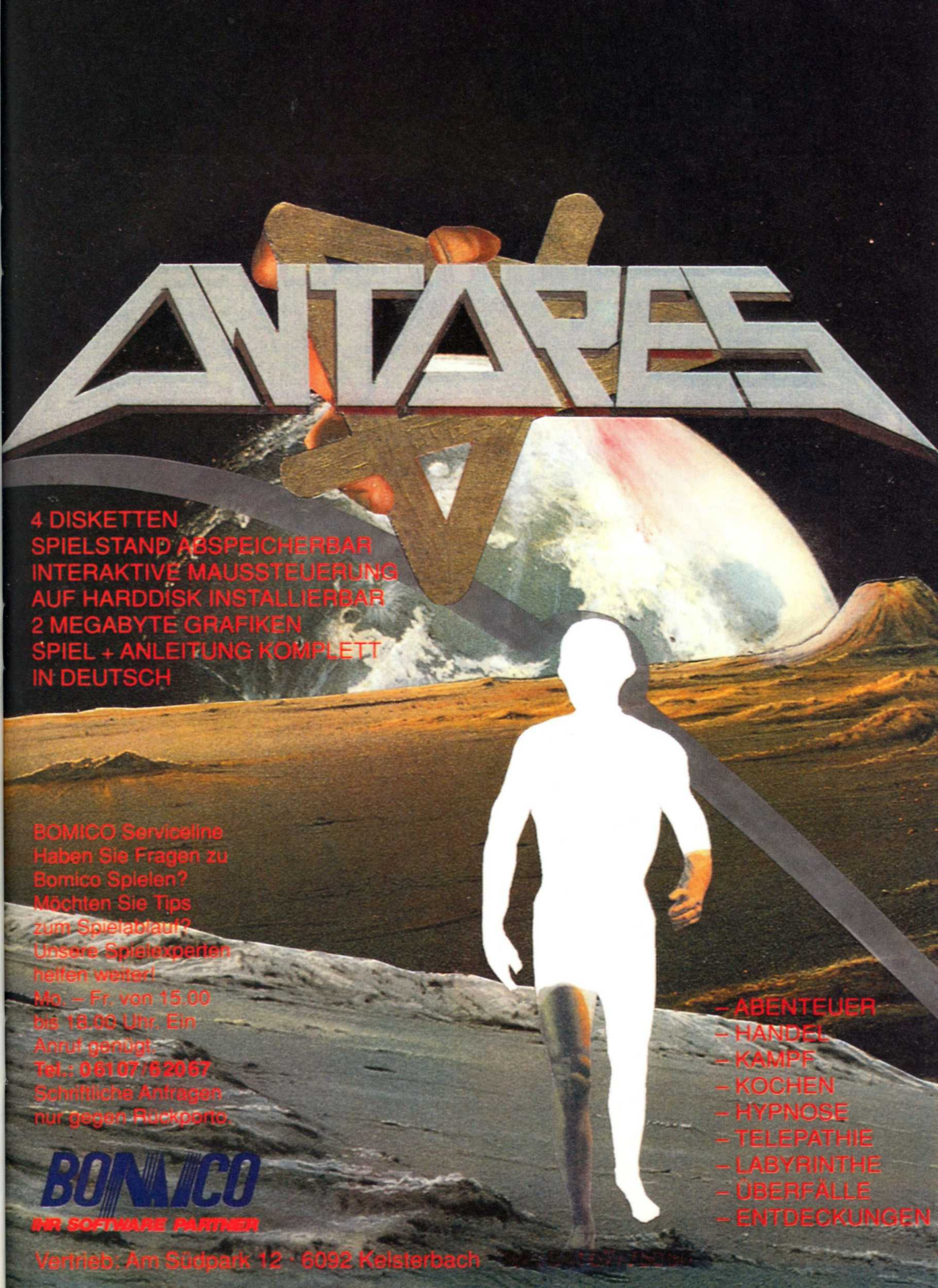
DDD steht nicht für digital, sondern für Dynamit!

Insgesamt sieben Levels scrollen bei dieser Spielhallenumsetzung gemächlich von rechts nach links durch. Duke kann sich mit seinem MG und ein paar Granaten helfen, zusätzlich gibt's drei Dynamitstangen, mit denen der ganze Screen aufgeräumt wird. Diese Waffensysteme können durch Bonussymbole ständig aufgefüllt oder gar gewechselt werden. Geht Duke die Munition aus, kann er sich noch mit Faustschlägen und Fußtritten erwehren – bei den Endgegnern zumeist ein hoffnungsloses Unterfangen. Da das Heldensprite ziemlich groß geraten ist und viele Gegner einfach überdecken würde, haben die Spieledesiger ganz einfach die Rückenpartie von Duke ausgehöhlt. Durch das Loch im Rücken lassen sich so heranschleichende Messerwerfer besser abballern.

Die Grafik des Spiels ist zwar nicht schlecht, wird aber keinen vom Hocker hauen. Zwar hat man sich bei Sega um größtmögliche Nähe zum Spielhallenoriginal bemüht, doch auch diese Kiste bot nicht viel. Der Sound ist, sagen wir mal, „angemessen", die Animation kommt mit Minimaltechnik aus. Wer solche Games unbedingt spielen will, sollte also besser auf *Cabal* zurückgreifen. ■

Michael Suck

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



ANTARES
4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo. – Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.
– ABENTEUER
– HANDEL
– KAMPF
– KOCHEN
– HYPNOSE
– TELEPATHIE
– LABYRINTHE
– ÜBERFÄLLE
– ENTDECKUNGEN
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

Konsolen

GE-SCHLÄNGEL



SNAKE RATTLE 'N ROLL

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nintendo of Europe, 8754 Großostheim, **Muster von:** Hersteller.

Den eingefleischten 64-Freaks wird NINTENDOS neuestes Game sehr bekannt vorkommen. SNAKE RATTLE 'N ROLL scheint nämlich der Urenkel des bekannten *Nibbly* zu sein. *Nibbly* funktionierte nach dem Pac-Man-Prinzip: Der Spieler steuert eine Schlange durch ein Labyrinth, um diverse Punkte aufzusammeln. Durch diese Kügelchen wird das „Geschlängele" immer länger, und das Reptil läuft so Gefahr, sich irgendwann selbst in den Schwanz zu beißen.



Bei Snake Rattle 'n Roll sollen nun auch Kügelchen aufgesammelt werden. Diese tragen sogar fast den Namen der „Großmutter": Nibbley Pibbleys. Der Weg führt jedoch nicht durch ein Labyrinth, sondern durch elf verschiedene Landschaften. Hier sollen die NP's (mit der Zunge treffen) verspeist werden, was jedoch zusätzlich durch eine Vielzahl von Gegnern erschwert wird. Allerdings ist es in diesem Game nicht das Ziel, möglichst alle Points aufzusammeln, sondern nur soviele, bis der Schwanz der Schlange zu leuchten beginnt.

Jenes wunderbare Leuchten verrät nämlich, daß es an der Zeit ist, diesen Level zu verlassen. Man mache sich sogleich auf die Suche nach einer Waage, setze die Schlange darauf, eine Glocke ertönt, und siehe da: Es öffnet sich eine Tür, die ins nächste Gebiet führt.

Die elf Levels sind ganz unterschiedlich aufgebaut. Mal geht die Reise über Gebiete, die von Wasser umgeben sind; wenn die Schlange hineinfällt, hat sie eine große Chance, im Magen des örtlichen Hais zu landen. Dann wieder führt der Weg in luftiger Höhe über schmale Pfade; hier werden die in der Tiefe plazierten kirchturmartigen Gebilde zur Gefahr.

Doch „Evas Haustier" (Adam fand es total gemein) hat noch mehr Möglichkeiten, Kopf und Kragen zu verlieren: Ein fallender Gegenstand könnte sie zerquetschen, oder der Zeitmesser am unteren Bildschirmrand hat die Null erreicht. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, daß die Schlange von einem Gegner (Bigfoot, Icefoot, Klingen, Nadelkissen...) getroffen wird, wenn sie keine Körperverlängerungsteilchen mehr hat. Diese Teilchen kann man in etwa mit Energy vergleichen. Immer wenn das Viech von einem Gegner getroffen wird, werden die Verlängerungen weniger. Selbstverständlich bietet Snake Rattle 'n Roll aber auch viele Extras, die das Leben leichter machen. So gibt es beispielsweise eine Zungenverlängerung, Extraleben, Zusatzzeit, Unbesiegbarkeit, Speed oder auch Flossen, um einen Wasserfall durchschwimmen zu können.

Jene Flossen wird das Spiel auch brauchen, um sich über Wasser halten zu können, denn Snake Rattle 'n Roll gehört leider nicht zur Creme de la Chrom der Games. Bei einer so alten Spielidee hätte man sich zumindest hinsichtlich Grafik und Sound ein wenig mehr Mühe geben sollen. ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Can't fool the Fatman

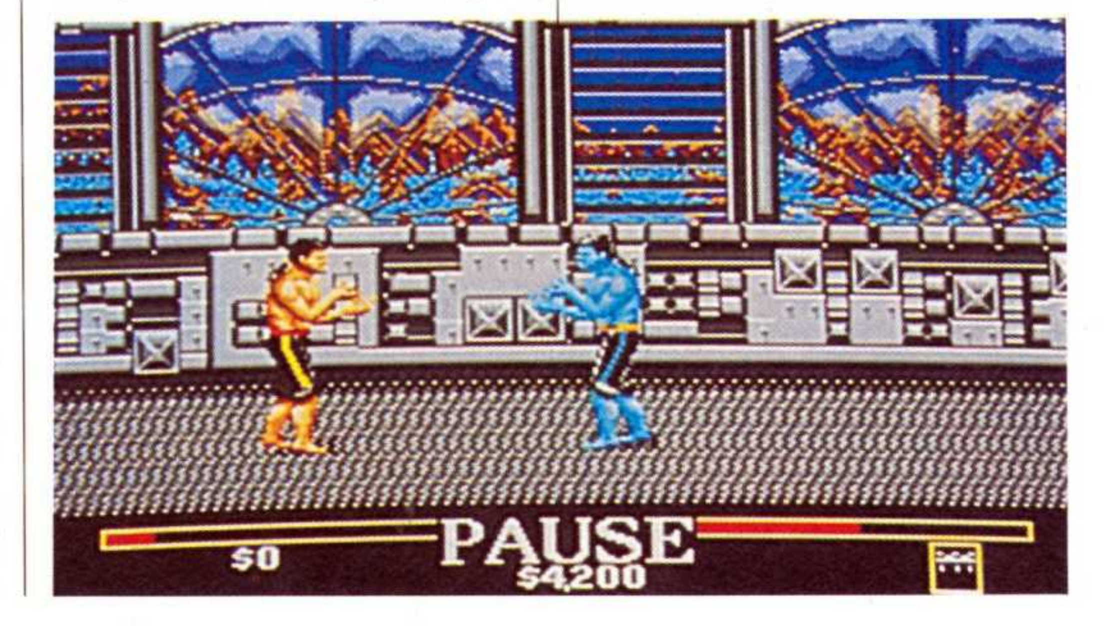
FATMAN

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sanritsu, **Muster von:** ECS Vertriebs GmbH, 8000 München

Bei seiner Vorstellung auf dem Mega-Drive läßt FATMAN ganz schön den Bauch hängen. Hersteller SANRITSU hat es nicht geschafft, aus der simplen Prügelidee wenigstens ein halbwegs brauchbares Actiongame zu machen. Im Prinzip lehnt sich alles an *Exploding Fist* oder *International Karate* an. Zwei Übermenschen – oder auch Monster – treten im harten Zweikampf gegeneinander an. Mit vielen verschiedenen Schlag- und Trittvariationen schlagen sie sich gegenseitig die Köpfe ein, bis einer von ihnen schließlich saft- und kraftlos in einer Blutlache liegend das Zeitliche gesegnet hat. Wem die „normalen" Kampfmöglichkeiten nicht reichen, der kann noch ziemlich fiese Extrawaffen oder einfach nur Stärke und Kampfkraft dazukaufen. Leider nützt auch das nicht viel, da der Computergegner schon zu Beginn so losprügelt, daß man nur unter extremen Anstrengungen die ersten Runden übersteht. Die ungenaue und träge Steuerung sorgt für den Rest. Zu zweit wird's zwar einfacher, aber auch langweiliger. Grafik und Sound hui, Spiel pfui! Am besten vergessen! ■

Peter Braun

Gesamteindruck	4



Der Verwandlungskünstler



ARROW FLASH

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Hey, habt Ihr schon mal die *Transformers* gesehen? Nein? Dann habt Ihr was verpaßt! Die Handlung dieser Science-Fiction-Zeichentrickserie ist zwar recht öde, doch die gezeigte High-tech ist vom Feinsten. Da verwandeln sich in Sekundenschnelle riesige Roboter in fliegende Weltraumjäger – wow! Gleiches können nun auch die glücklichen Besitzer eines Mega Drive vollführen. Leider nicht mit dem Mega Drive, sondern nur auf der Mattscheibe, aber immerhin...

Bei ARROW FLASH hat diese Verwandlungskunst übrigens den gleichen Sinn wie beim Transformers-Vorbild: Die Kampfkraft des Gefährts soll der jeweiligen Lage angepaßt werden. Und da Arrow Flash ein geradezu klassisches Weltraum-Ballerspiel mit (nur!) vier Levels, drei Waffensystemen und sieben Bonusgegenständen ist, war es für SEGA wohl ganz reizvoll, mal diese Technik auszuprobieren.

Außer dieser schicken Idee tut sich auf der Mattscheibe allerdings nix Neues. Ganz im Gegenteil: Die feindlichen Flugis greifen in recht stupiden Sinuskurven-Funktionen ein ums andere Mal an und machen jedes Level zäh und langatmig. Einzig der Meteoritenhagel in Level zwei sorgt für Abwechslung.

Bis auf die Endgegner sind die Sprites übrigens recht winzig geraten, die Form der Endgegner und der Backgrounds ist teilweise sehr frech von *Konami's Gradius* geklaut. Totz des Plagiats sind die Bilder von der Saturnoberfläche oder die im All treibenden Felsbrocken recht sehenswert. Von der Spielbarkeit her ist Arrow Flash jedoch wieder nur durchschnittlich. Zwar schießen die Feinde gut gezielt und fix, doch die geringe Abwechslung macht das Spiel schnell berechenbar. Bleibt noch der Effekt der Verwandlung vom Roboter zum Flugi: Als Roboter kann das Teil als Sonderwaffe dreimal je fünf Sekunden als vernichtender Blitz umherrasen, als Flugi wird eben diese Sonderwaffe zur bildschirmfüllenden Breitseite. Soviel Theater für so eine Kleinigkeit? ■

Michael Suck





Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Ein Mann, Einhorn, ein Mädel

NINJA ADVENTURE

System: Gameboy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Jaleco, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

In ein wundersames Land irgendwo hinter den sieben Bergen entführt uns JALECO mit dem zauberhaften Jump-and-Run NINJA ADVENTURE. Wer jedoch bei diesem Titel glaubt, eine Kampfsport-Orgie in seinen Gameboy einzuführen, darf beruhigt werden. Ninja Adventure ist nämlich ein süßes Fantasy-Spielchen mit entsprechenden Grafiken und Spielfiguren. So sieht unser Held aus wie eine verdickte Variante des Biene-Maja-Freundes Willy.

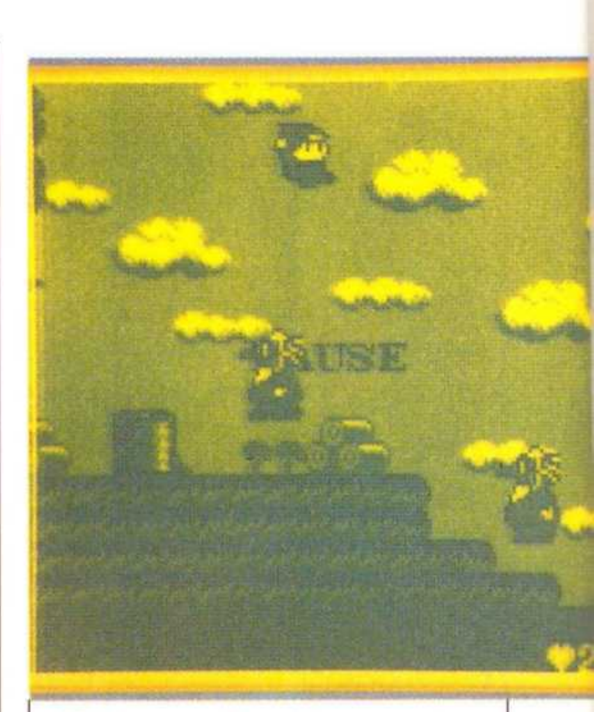
Willy (nennen wir ihn einfach so) muß seine Freundin befreien, die von einem fiesen Kerl gekidnappt wurde.

Damit die Chose klappt, müssen sechs Levels durchlaufen werden, in denen Endgegner und andere Feinde mit vier verschiedenen Waffen und sechs verschiedenen Boni um die Ecke gebracht werden müssen. Die diversen Fabelwesen (Einhörner eingeschlossen) können allerdings auch schlicht übersprungen werden, denn Willy kann per Feuerknopf sehr variabel sehr hoch springen. Dank der guten Sprungtechnik und der geschickt animierten Feinde macht Ninja Adventure einen Riesenspaß.

Hinzu kommen die erstklassige Grafik und der ansprechende Sound, die die Möglichkeiten des Gameboy gut ausschöpfen. Echt toll gemacht! ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Höher, schneller, weiter: Das Ninja-Kid aus dem Ninja-Adventure kriegt so schnell keiner zu fassen. Ein schönes Jump-and-run im Fantasy-Stil!

■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand M. Preil ● Postfach 2070 ● 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 ● Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

	Amiga	Atari/ST
Adventures	75,-	69,-
Adidas Championship *	69,-	69,-
Alcatraz *	75,-	75,-
Antaris (Preis auf Anfrage) *	--	--
Alpha Waves *	--	79,-
Badlands *	55,-	65,-
Batman the Movie	59,-	54,-
Battle Command *	74,-	74,-
Baba Jaga *	49,-	49,-
Billi the Kid *	75,-	69,-
Bubble *	59,-	--
Botics *	54,-	54,-
Cabal	69,-	59,-
Chase H.Q.	59,-	49,-
Chase H.Q. II *	65,-	65,-
Champions of Krynn	79,-	--
Chess Simulation	69,-	69,-
Clown o Mania	49,-	--
Cyberball	55,-	55,-
Crime Time *	64,-	64,-
Crown *	64,-	64,-
Design 3D	180,-	--
Die Fugger	49,-	49,-
Dragons Lait	80,-	80,-
Drakkhen	69,-	69,-
Emlyn Hughes Intern. Soccer	59,-	59,-
Escape from the Planet ...	49,-	49,-
Empire Galactica	79,-	79,-
E. S. S.	75,-	75,-
Epic	75,-	75,-
Exterminator	79,-	--
F 29 Retaliator	59,-	59,-
Full Metal Planet	69,-	69,-
Falcon Mission Disk II	59,-	59,-
F 19	79,-	79,-
Football Simulation *	49,-	49,-
Ghost'n Goblins	59,-	59,-
Gremlins 2	59,-	59,-
Hard Drivin II	69,-	69,-
Heroes (Sam.)	89,-	89,-
Hill Street Blues *	54,-	54,-
Hollywood Coll. Sam. *	75,-	75,-
Imperium	74,-	74,-
Invest	60,-	60,-
Ivanhoe	75,-	75,-
Klax	49,-	49,-
Kick Off Weltcup Edit.	69,-	69,-
Legende of Fairgail	75,-	--
Logo	69,-	69,-
Loom	85,-	85,-
Lost Patrol	75,-	75,-
Lords of Doom	69,-	69,-
Maupiti Island	79,-	79,-
Midnight Resistance	75,-	75,-
Metall Masters	69,-	69,-
Murder in Space	69,-	69,-
Mysticall	74,-	74,-
LOOPZ	79,-	59,-
Nightbreed (1st Version)	74,-	74,-
Nightbreed (2nd Version)	74,-	74,-
North & South	69,-	69,-
Courarforce	59,-	59,-
Geisha	74,-	74,-
Operation Thunderbolt	69,-	69,-
Pang	74,-	74,-
Plotting	75,-	75,-
Party Time Vol	64,-	64,-
Pirates	65,-	65,-
Puzznik	75,-	75,-
Robocop 2	74,-	74,-
Rainbow Islands	59,-	59,-
Rings of Medusa	64,-	75,-
Ringside	24,-	29,-
Sarakon	69,-	69,-
Shadow Warriors	75,-	59,-
Shadow of the Beast II	99,-	--
S.T.U.N. Runner	69,-	69,-
Sim City	75,-	75,-
Sim City Terrain Editor	44,-	--
Sly Spy *	69,-	59,-
Sold. of Light	24,-	--
Tie Break Tennis	66,-	66,-
The Spy who Loved Me *	65,-	65,-
The Light Corridor *	70,-	70,-
Transworld *	74,-	74,-
TOKI	74,-	74,-
Trivial Persuit-Genus	60,-	60,-
TNT (Sam.)	84,-	84,-
Tournament Golf *	69,-	55,-
Untouchables	60,-	55,-
Welltris *	75,-	--
Wheels of Fire (Sam.)*	74,-	74,-
World Championship Soccer *	69,-	69,-
Totral Recall *	69,-	69,-
World Championship Boxing *	55,-	55,-
Rogue Trooper *	69,-	69,-

C64	Disk	Kass.
Adidas Championship	45,-	29,-
Back to the Future II	44,-	--
Badlands	40,-	29,-
American Dreams (Sam.)	44,-	--
Cabal	40,-	29,-
Chase H.Q.	40,-	29,-
Die Fugger	39,-	29,-
Crime Time *	40,-	--
Crown	40,-	--
Emlyn Hughes Intern. Soc.	40,-	29,-
Escape from the planet ...	42,-	29,-
F 16 Combat Pilot	59,-	--
Flight Sim. II	110,-	--
HARD DRIVIN s. unten		
Invest	44,-	--
Italy 1990 Winners	39,-	--
Klax	44,-	29,-
Hollywood Coll. (Sam.)	59,-	44,-
High Voltage Vol 1	44,-	--
Hit Quartett	44,-	--
Kick Off II	44,-	--
Logo	44,-	29,-
Lords of Doom *	49,-	--
Loopz *	44,-	34,-
Midnight Resistance	44,-	34,-
Nightbreed II	44,-	34,-
Oil Imperium	44,-	--
Rainbow Islands	44,-	29,-
Rings of Medusa	45,-	--
Sarakon	44,-	--
Sim City	49,-	--
S.T.U.N. Runner	44,-	34,-
Shadow Warriors	44,-	29,-
Sly Spy	44,-	34,-
Puzznik	49,-	--
Tie Break Tennis	40,-	--
Transworld	49,-	--
Total Recall	49,-	34,-
Turricane	44,-	--
Test Drive II	49,-	--
The Spy Who Loved Me	44,-	34,-
Wheels of Fire (4Spiele)/ Hard Drivin/Chase H.Q./ Turbo Out Run/Power Drift	**54,-**	**34,-**
TNT (5Spiele)/Hard Drivin/ Toobin/APB/Xybots/Dragon Spitit	**54,-**	**34,-**
Heroes (4Spiele)/Star Wars/ Licence to Kill/Babarian II/ Running Man	**54,-**	**40,-**

IBM PC/AT		
Batman the Movie	3.5/5.25	75,-
Alcatraz	3.5/5.25	75,-
Bab Jaga	3.5/5.25	55,-
Battle Command	3.5/5.25	79,-
Billi the Kid	3.5/5.25	79,-
Bubble Ghost	5.25	39,-
Badlands	3.5/5.25	65,-
Chess Simulation	3.5/5.25	74,-
Crime Time	3.5/5.25	74,-
Crown	3.5/5.25	75,-
Empire Galactica	3.5/5.25	89,-
Geisha	3.5/5.25	84,-
Courgaforce	3.5/5.25	55,-
F 29 Retaliator	3.5/5.25	89,-
Gremlins 2	3.5/5.25	79,-
Hard Drivin II	3.5/5.25	84,-
Klax	3.5/5.25	75,-
Logo	3.5/5.25	75,-
Loopz	3.5/5.25	74,-
Lost Patrol	3.5/5.25	79,-
S.T.U.N. Runner	3.5/5.25	79,-
Lords of Doom	3.5/5.25	75,-
Loopz	3.5/5.25	75,-
North & South	3.5/5.25	75,-
Metall Master	3.5/5.25	69,-
Murder in Space	3.5/5.25	69,-
Mysticall	3.5/5.25	75,-
Night Breed (1st Version)	3.5/5.25	79,-
Night Breed (2nd Version)	3.5/5.25	79,-
Rings of Medusa	3.5/5.25	74,-
Sim City	3.5/5.25	79,-
Sim City Terrein Editor	3.5/5.25	44,-
Simearth	3.5/5.25	99,-
Tie Break Tennis	3.5/5.25	69,-
Tournament Golf	3.5/5.25	74,-
Welltris	3.5/5.25	69,-
World Championship Soccer	3.5/5.25	74,-
World Championship Boxing	3.5/5.25	54,-
The Spy who loved me	3.5/5.25	74,-
Transworld	3.5/5.25	75,-

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig.
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

NINTENDO	
Gameboy inkl. 1 Spiel Tetris	164,-
Golf	45,-
Quix	45,-
Tennis	45,-
Solar Striker	45,-
Alleway (Breakout)	45,-
Super Mario Land	45,-

C64 - Cartridges	
Robocop 2	59,95
Batman	59,95
Shadow of the Beast	59,95
Double Dragon	59,95
Plotting	59,95
Pang	59,95
Chase H.Q. II	59,95
E.S.S. CD Rom (PC)	Preis auf Anfrage
E.S.S. CD TV	Preis auf Anfrage
Sprach-CD Englisch CD-Rom (PC)	Preis auf Anfrage
Sprach-CD Englisch CD TV	Preis auf Anfrage

Bomico-Ihr Software Partner
Gratis: 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung!

- Bestelliste gratis.
- Bitte System angeben.
- Alle Preise inkl. MWSt. zzgl. NN.-Versandkosten.
- Bestellscheine noch heute absenden (auf Postkarte geklebt oder im Kuvert.)
- 24-Std. Bestellannahme
- Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.

Wer wird Kick-Off-Europameister?

Das war sie! Die erste Deutsche Meisterschaft der KIKKOFF II-Spieler. Von JOYSOFT in Verbindung mit ANCO organisiert, fand sie am 3. November statt und war gleichzeitig die Ausscheidung zur Europameisterschaft in London, bei der die Besten aus (beinahe) ganz Europa gegeneinander konkurrieren werden. Sage und schreibe 144 Teilnehmer gingen in Köln an den Start – ganz entgegen den gesetzten Erwartungen!

Nachdem sich alle Teilnehmer in einem Kölner Jugendzentrum eingefunden hatten, wurden sie ersteinmal durch Joysoft begrüßt, und – beinahe das Wichtigste natürlich – es wurden ihnen die Spielbedingungen erläutert. Alle spielten selbstverständlich unter den gleichen „äußeren" Bedingungen, was heißt, daß alle sowohl auf demselben Platz als auch mit dem gleichen Schiedsrichter spielten.

Über den gesamten Nachmittag lieferten sich die 144 Spieler gnadenlose Matchs – jeder wollte schließlich am Ende im Finale stehen! Oft waren Sieg und Niederlage nur „Pixel" voneinander getrennt – oft fehlte einfach nur das berühmte Quentchen Glück, um doch noch auf dem Siegertreppchen zu stehen. Doch das Glück der Tüchtigen hatten am Ende der Bad Münder Michael Sandmann und der aus Marl kommende Thomas Balint. In einem erstklassigen und spannenden Match konnte Michael seine spielerische Klasse letztendlich doch recht eindeutig unter Beweis stellen und siegte mit 3:1. Damit sicherte er sich die Flugreise nach England inkl. Hotel und Taschengeld. Thomas freute sich über ein Sega Mega Drive. Dritter wurde Freddi Koopmann aus Hameln, der ein Lynx bekam, und vierter Olivier Bäker aus Braunschweig, für den es immerhin noch einen Game-Boy gab. Desweiteren gab es für die Plätze 5 bis 16 ein Spiel nach Wahl im Werte von bis zu 100 DM! Trostpreise gab es ebenfalls en masse.

Im Laufe des Nachmittags tauchten auch Kick-Off-II-Programmierer Steve Screetch und Anco-Boß Anil Gupta in Köln auf. Leider mußten die beiden recht früh wieder gehen, so daß sie bei der Siegerehrung nicht mehr anwesend sein konnten.

Ich glaube im Namen aller zu sprechen, wenn ich behaupte, die Veranstaltung war ein großer Erfolg. Alle beteiligten hatten eine Menge Spaß – auch wenn der ein oder andere schon vorzeitig enttäuscht ausschied. Bliebe nur zu hoffen, daß in Zukunft mehr solcher Turniere stattfinden werden, denn aufgrund der großen Resonanz (nicht wenige Teilnehmer sind extra aus Berlin, Hamburg, Frankfurt, Nürnberg usw. angereist) ist wohl eindeutig zu erkennen, daß die Freaks solche Meisterschaften wollen! ■

HANS-JOACHIM AMANN



Strahlende Sieger: Die Plätze eins bis drei (v.r.n.l.)

Konsolen

Wer wird denn gleich in die Luft gehen?



AXIS

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Wolfteam, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Ich! Ich werde es gleich tun – in die Luft gehen! Da greift man sich zum dritten Male hintereinander ein Ballerspiel raus und muß feststellen, daß aller guten Dinge eben doch nicht drei, sondern zwei sind! WOLFTEAM, solch ein Firmenname hört sich doch echt total gigantisch und nach supertollen Games an, oder?

Dachte ich jedenfalls! Wie schon ein altes Sprichwort sagt: Denken ist eben Glückssache! AXIS ist jedenfalls keines dieser so supertollen Games. Und das einzige, was daran gigantisch ist, ist der Roboter, der alles niedermetzeln soll. Allerdings ist mit gigantisch nicht seine Form oder Farbe gemeint, sondern seine Größe im Gegensatz zu den anderen Spielfiguren.

Was heißt eigentlich „andere Spielfiguren"? Da schleichen solche Teile durch die Gegend, die aussehen wie'n Spazierstock mit zwei Knubbeln dran. Gut, die Hubschrauber und Panzer kann man als solche auch erkennen, aber dann gibt es noch solche Blechröllchen, die ich wirklich nicht als irgendetwas mir Bekanntes identifizieren kann.

Natürlich hat es auch seinen Zweck, daß diese Blechbüchsenarmee durch die Gegend rollt: Ballern! Zu Beginn jedes Levels bekommt man ein Info, wie viele dieser blechernen Gesellen vernichtet werden müssen. Ist dies vollbracht, wird man in eine neue Szenerie versetzt, kämpft gegen einen ziemlich schlappen Endgegner und kommt so in den nächsten Level. Ich beschreibe ihn deshalb als schlapp, weil ich es ohne jegliche Probleme bis Stage vier geschafft habe.

Dann wurde es mir echt zu langweilig, infolgedessen habe ich das Game so schnell wie möglich wieder beendet.

Axis hat noch nicht mal an Hintergrundgrafik etwas zu bieten. Ein paar Ruinen in Form von Säulen und Häuserwänden, und das wäre dann auch schon Ihre ganze Grafik gewesen. Ansonsten hätte ich da noch ein völlig orientierungsloses Acht-Wege-Scrolling anzubieten und ein paar üble FX. Vernichtet man einen Gegner, so hört sich das an, als ob eine Mükke an einem elektrischen Fliegenfänger verschmort.

Ich denke, dies war nun Warnung genug an Euch, die Finger von diesem Game zu lassen. Auf daß es ebenso an einem elektrischen Fliegenfänger verschmore! ■

Sandra Alter



Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**



CRIME DOES NOT PAY

ERSTE OFFIZIELLE MAFIA-LIZENZ

Palermo. Wie aus gewöhnlich gut unterrichteter Quelle zu verlauten war, trafen sich die Geschäftsleitung der Titus Software und die wichtigsten Mafia-Bosse gestern in Palermo zu mehrstündigen Verhandlungen. Don C. gab gegenüber der Presse bekannt, daß "Titus uns ein sehr gutes Angebot gemacht hat und deswegen ausgewählt wurde, unsere Computerspiele zu entwickeln".

Viele Software-Firmen haben schon versucht, diese Lizenz zu erhalten. Offensichtlich war diesen Versuchen nicht gerade Glück beschieden, da mysteriöse Autounfälle und diverse Gesundheitsprobleme die Anwärter an weiteren Verhandlungen hinderten. Schlußendlich konnte sich Titus die offiziellen Rechte für das Spiel "Crime does not pay" sichern.

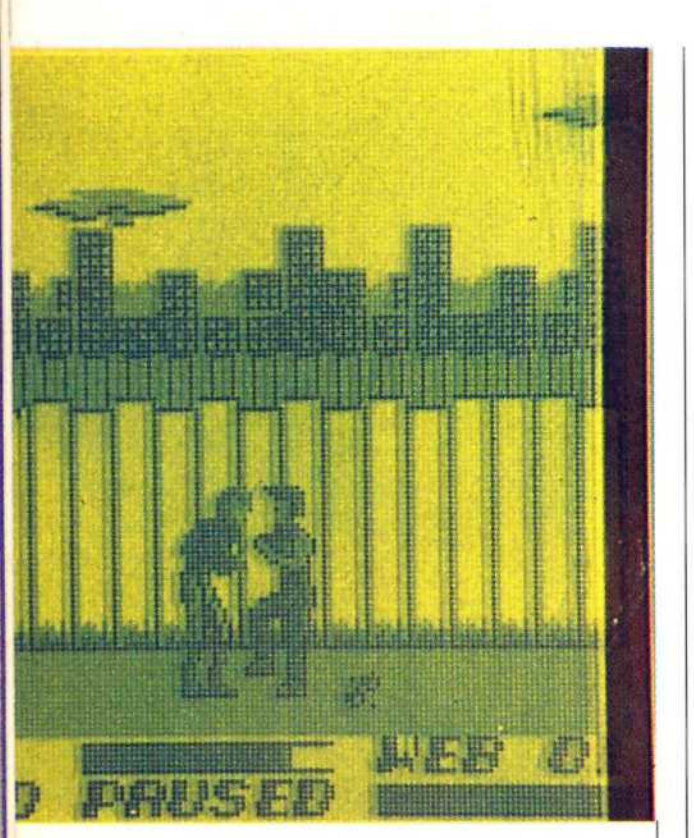
GALAXIS IN GEFAHR
BATTLESTORM
KOMMT !

Eine Terror-Allianz mit dem Namen BATTLESTORM hat mit ihren Armeen den im oberen Sirius-System befindlichen Planeten DM4 angegriffen und zerstört. Der einzige Überlebende des Infernos war nicht zu einem Interview bereit. Unbestätigten Gerüchten zufolge befindet er sich auf der Suche nach BATTLE-STORM.

Im Vertrieb der
United Software
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Telefon (0 52 44) 40 80

Konsolen

Gefangen im Netz



Street Fighting . . .



SPIDER-MAN

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** LJN/Nintendo, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Hängengeblieben im Netz der klebrigen Flüssig- und Überflüssigkeiten ist diesen Monat THE AMAZING SPIDERMAN. Anstelle des LCD-Screens sorgt hier ein absolut ödes Gameplay für feuchte Augen. Das Böse („Web-Slinger") hat das Unschuldige (Mary Jane) gekidnappt und muß nun vom Guten (Spider-Man) bezwungen werden. New York ist sehr groß, und deshalb muß Spider-Man alle üblen Gegenden abklappern, bevor er Mary in seinen Armen hält. Daran hindern ihn nebst anderem sämtliche „Helden" aus den Marvel-Comics. Ein bißchen Klettern, Springen, Laufen und Prügeln, das ist im großen und ganzen alles, was dieses Game zu bieten hat. Dazu kommen eine mittelprächtige Grafik sowie lascher Sound. Hier gibt's einfach nichts, was man positiv erwähnen könnte. ■

Peter Braun

Gesamteindruck	**3**

Das kannst Du haken, Honey!



BURNING FORCE

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Mit BURNING FORCE will NAMCOT diesmal einen *Space Harrier*-Verschnitt unter's Sega-Mega-Volk bringen.

Trotz seiner insgesamt sechs Levels, die zudem noch in mehrere Spielstufen unterteilt sind, konnte dieses Ballergame spielerisch ganz und gar nicht überzeugen. Die Ähnlichkeiten zum großen Vorbild sind fast schon erschreckend, wogegen sich Namcot mit eigenen Ideen eher bedeckt gehalten hat. Selbst Pick-Ups „in Hülle und Fülle", Endgegner sowie Bonusstages lassen bei Burning Force keinerlei Spielfreude aufkommen, derart monoton sind die einzelnen Levels aufgebaut.

Noch krasser sieht es im technischen Bereich aus. So fielen die Hintergrundgrafiken äußerst primitiv aus, ein Eindruck, der durch das miese Scrolling noch verstärkt wird. Die Sprites wurden allesamt recht hübsch gezeichnet, allerdings nützt dies ohne die entsprechende Animation herzlich wenig. Lediglich die Endgegner lassen wegen ihrer Größe ein wenig Ballerflair aufkommen, doch spätestens bei deren Explosion (absolut lächerlich) zeigt sich das gewohnte Trauerspiel. Schauderhaft geriet zudem noch der Sound, ganz gleich, ob nun Musi oder FX.

Sowohl in spielerischer als auch in technischer Hinsicht trennen Burning Force Welten von anderen Ballergames für das Mega Drive, zumal es sich bei diesem Spiel nur um einen Abklatsch des oben genannten Klassikers handelt. Kurzum: Solch einen Schrott holt man sich nicht ins Haus!

■ *Torsten Blum*

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Die fiesen Schildkröten



NINJA TURTLES

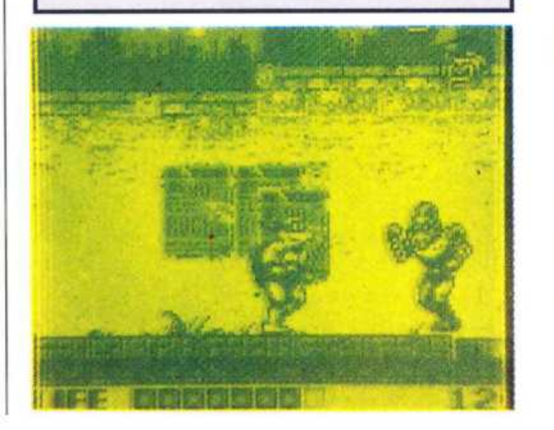
System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Ultra Games, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Die erfolgsverwöhnten (und auch -verhöhnten) TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES machen nun auch den GAME BOY unsicher. An die NES-Version kommt dieses Game nicht heran, dafür „vermißt" man auch Flopqualitäten, die schon die Amiga-Fassung auszeichneten.

Irgendwo dazwischen liegen die vier Game-Boy-Turtles, die in diesem „farblosen" Spiel den mächtig bösen Foot Clan stürzen wollen. Zwecks dessen müssen sie sich durch fünf Level hindurch gegen die Schergen des Bösen zur Wehr setzen – jede Kröte mit ihren eigenen Waffen. Dabei strotzen die insgesamt zwanzig Runden nur so vor Gemeinheiten. Am Levelende gibt's den Kampf gegen die obligatorischen Endgegner, für den man sich unterwegs schon mittels Pizza einen ausreichenden Power-Vorrat aufbauen sollte. Trotz des einseitigen Spielablaufes (Gehen, Springen, Prügeln) macht das Game Spaß. Das liegt wohl an der sehr schönen Grafik, die vor Details nur so strotzt, und dem pakkenden Sound, der für hohe Motivation sorgt. Ein nettes Game für zwischendurch, aber ohne Hitqualitäten. ■

Peter Braun

Gesamteindruck	**9**





BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
2	LOOPZ	Arcade Geschicklichkeit	C-64 D, C-64 K, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	PUZZNIC	Geschicklichkeit	Amiga, Atari ST, C-64 D, K
4	GEISHA	Erotik-Adventure	Amiga, Atari ST, PC
5	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	INVEST	Handelssimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	MAUPITI ISLAND	Adventure	Amiga, Atari ST
8	BATTLE COMMAND	Arcade-Strategie	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	WHEELS OF FIRE	Kompilation	Atari ST, Amiga, C-64 D, K
10	F-29 RETALIATOR	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken!
Postkarte: Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelster-bach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



DER WETTKAMPF IST AUS UND HIER IST DER SIEGER!

Andreas Brehme ist der Star im Weltcup-Finale - Juli 1990. MicroStyle stellt den Sieger vor - im Herbst 1990.

Italia '90. Italien 1990. Fußball-Weltcup '90. Herrliche Augenblicke - fantastische Einnerungen! Das größte Spiel der Welt flimmerte einen Monat lang über alle Bildschirme. Doch jetzt ist es Zeit, die Rolle des Zuschauers abzulegen und sich als Aktiver auf den Rasen zu begeben.



Hart am Ball bleiben, tief drin in der eigenen Hälfte, und dann einen gelungenen Paß rüber zum Flügel. Nichts wie los, ein Sprint hinunter, um das runde Leder wieder in Empfang zu nehmen... in Stellung laufen.

Da kommt der Ball hoch über die Verteidiger hinweggeflogen... Ein präzise geplanter Sprung, Annahme in der Luft, Runterziehen auf den Boden und stracks in Richtung Tor gekickt...

In International Soccer Challenge erleben Sie das Spiel hautnah aus der Perspektive des Spielers. Sie stecken mittendrin im rasanten 3-dimensionalen Geschehen und haben alles in der Hand!

- Spielen Sie den enthusiastischen Torschützen, den General im Mittelfeld oder den unerschütterlichen Verteidiger, unterstützt von intelligenten elektronischen Mannschaftskollegen.

- Diktieren Sie die Taktik und Strategie des Spiels, steuern Sie Ihre Elf für perfektes Teamwork.

- Benutzen Sie die vorgegebenen Züge wie Einwürfe, Eckbälle und Freistöße.

- Lassen Sie sich mitreißen von der fiebrigen Atmosphäre, der Spannung und Rivalität. Dies ist Ihre Chance, Aktiv-Sport zu betreiben!

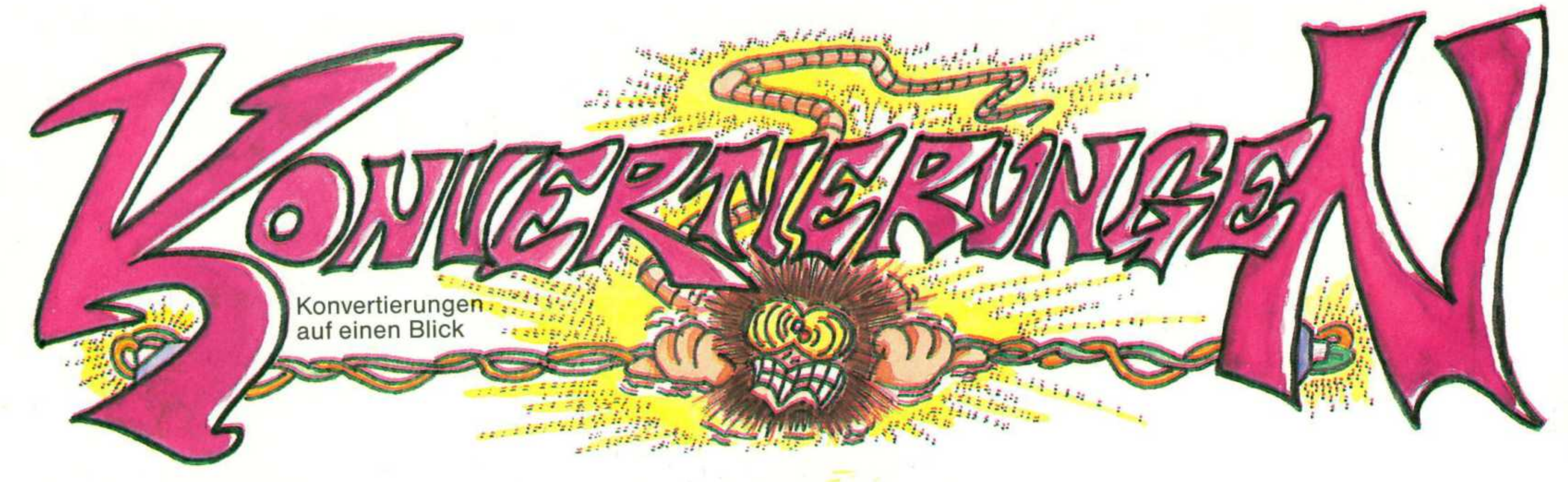
- Verbessern Sie Ihre Spielqualitäten in internationalen Freundschafts-Matches, bevor Sie sich an die ultimative Herausforderung wagen - den World Cup.

- Nehmen Sie teil an 16 internationalen Begegnungen und messen Sie sich gegen die Besten. Das ist internationaler Fußball auf höchster Ebene.

- International Soccer Challenge. Da steigen Gascoigne die Freudentränen in die Augen, Maradonna gerät in Aufregung und Hullt reißt sich die Haare aus.

Bald in allen guten Softwareläden für Commodore Amiga, Atari ST und IBM und Kompatible erhältlich.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE VON MICROSTYLE - DAS ABSOLUT ANDERE FUSSBALLSPIEL.



Hi, Leute!
Frohes Neues!

Das übliche Geschwätz übers Alte und den Weihnachtsmann werde ich mir an dieser Stelle ersparen. Die Hauptsache ist doch, daß dieser Mann mit dem langen weißen Bart genug Bares bei Euch zurückgelassen hat, damit Ihr Euch auf den nächsten Seiten etwas Schönes aussuchen könnt! Beim Orakel angefangen über Spione und heiße Geschosse bis hin zu den geliebten Gremlins ist alles vertreten. Tja, dann fröhlichen Kaufrausch!!!

Ciao, Eure Sandra

Inhalt:	Seite

MAUPITI ISLAND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Lankhor, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Auf *Mortville Manor* folgt Jerome Langes zweiter Fall. Mit untrüglicher Sicherheit treibt es den Detektiv nach einem Hurrikan auf eine Karibikinsel mit Problemen: Eine Bewohnerin ist spurlos verschwunden. In tropischer Schwüle zieht die Spürnase los, um die neun Verdächtigen zu beobachten, befragen und notfalls zu bedrohen. Binnen Stunden muß er Indizien gesammelt haben und gegebenenfalls den Täter überführen.



LANKHOR hat auch bei der ST-Version ganze Arbeit geleistet: Die Grafik ist prachtvoll, die Mausbedienung denkbar einfach und die Musikstücke passen fabelhaft zur Tropenatmosphäre. Für Hobbydetektive ist der mittlere Schwierigkeitsgrad gerade richtig: Durch unterschiedliche Reaktionen der Charaktere auf das bisherige Geschehen ergeben sich immer andere Hinweise. Ehrensache, daß sich Euer Ermittlungsstand speichern läßt. Krimifans mit Sinn für's Schöne sollten zugreifen! ■

Eva Hoogh

Wertung	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

ISHIDO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Schade eigentlich! ISHIDO, das tolle Orakelspielchen, hat sich enorm verschlechtert. Gut, technisch bleibt alles beim alten, aber grafisch...

Wo sind bloß all die schönen klaren Farben geblieben, die ISHIDO auf dem PC in so tollem Outfit erscheinen ließen? Auf dem AMIGA sieht's nun eher dreckig-verschmiert aus. Manche Farben kann man sogar kaum auseinanderhalten (rot und braun beispielsweise).

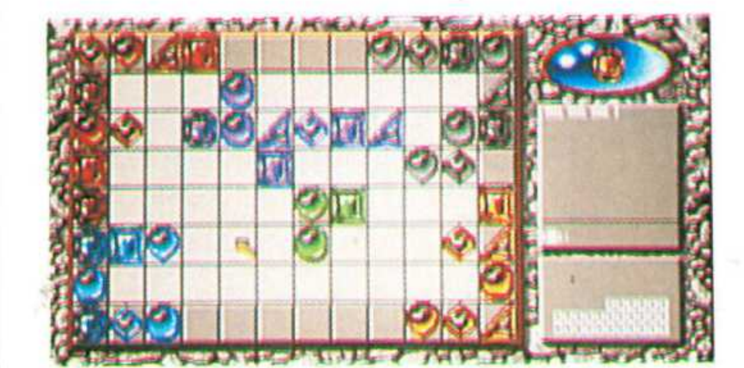
Irgendwo bleibt bei einem solchem Anblick auch der Spielspaß auf der Strecke! Ich möchte wirklich mal wissen, was sich die Firma ACCOLADE dabei gedacht hat.

Auch die verschiedenen Spielbretter haben in ihrer Gestaltung einiges an negativen Veränderungen erfahren, ebenso wie die Spielsteinarten.

Jetzt können wir nur noch mit Spannung auf die ST-Fassung warten und hoffen, daß uns in dieser Hinsicht eine positive Überraschung ins Haus steht. ■

Sandra Alter

Wertung	
Grafik	5
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	7
Preis/Leistung	7



GREMLINS 2

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Elite, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Kollege Futterman hatte ja die „Menschheit" gewarnt. „Bloß kein ausländisches Zeugs. Da steckt der Teufel im Detail. 'Ein anständiger Kentucky Harvester ist garantiert Gremlins-frei..." Recht hatte er. Und: Er taucht auch im zweiten Teil des Streifens von Co-Produzent Steven Spielberg auf. In der Compi-Fassung muß sich Billy allein durch die Räumlichkeiten des Clamp Plaza kämpfen. Nur bei Berührung eines „R"s kommt „Rambo-Gizmo" per Fallschirm von der Decke und fungiert als „Smart-Bombe". Die vorliegende ST-Version von ELITE's GREMLINS 2 ist der des Amiga fast vollständig identisch. Die einzelnen Monster müssen gekillt und vertrieben werden, damit New York nicht von den kleinen Viechern übermannt wird (eine furchtbare Vorstellung für jeden Amerikaner...).



Dabei werden neben geschicktem Ausweichen, Taktieren und Beschuß (Taschenlampe) oder Bewurf (mit Früchten) der einzelnen Gremmis auch Teile aufgesammelt, die das Leben leichter machen. Energie kann zusätzlich aufgefrischt, das Rennen gegen die Uhr durch „T" verlängert werden.

Gremlins 2 ist ein typischer Vertreter der Gattung Action-Adventure, der nichts umwerfend Neues bietet, aber für die Gilde der Gizmo-Fans sicherlich interessant sein dürfte. ■

Manfred Kleimann

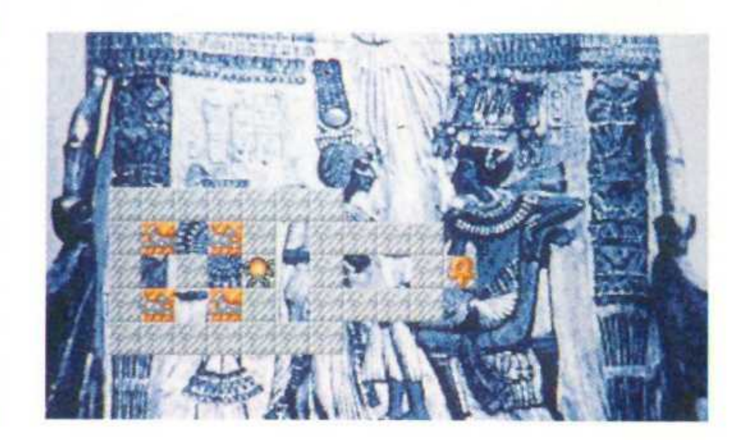
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

THE CURSE OF RA

System: IBM PC, Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mülheim/Ruhr.

Da hammmer den Salat: Nachdem THE CURSE OF RA auf dem Amiga einschlug wie eine Bombe, hat nun Hersteller RAINBOW ARTS zwei Konvertierungen auf sein Gewissen geladen, die der ursprünglichen Version nicht mal annähernd mehr das Wasser reichen können. Die ST- und PC-Fassung sind nun nämlich „out on the streets", will heißen: Sie stehen nun gemeinsam mit vielen anderen Produkten in den Regalen der Fachhändler.

Da sollten sie tunlichst auch bleiben, denn – trotz ihres vertretbaren Preises – sind beide Versionen ihr Geld nicht wert. In puncto Spielablauf hat sich bei der Rainbow Artsschen Mah-Jongg-Variante nichts geändert; völlig in die Hose gegangen ist jedoch die Grafik, und das auf beiden Rechnern. Während auf dem ST die Hintergründe noch recht nahe an das Amiga-Original herankommen, sind die verschiedenen Symbole so schlecht gezeichnet, daß man sie kaum voneinander unterscheiden kann. Auf dem PC hingegen sind die Steine *etwas* besser dargestellt; hier hat man dafür mit den Background-Farben mächtig gegeizt. Der Effekt – hier wie da – ist, daß der Spielspaß kräftig leidet. Schade um das ansonsten gute Programm, dem es an Extras und Ideen nicht mangelt. ■



Bernd Zimmermann

	IBM PC/Atari ST
Grafik	7/6
Anleitung	9/9
Spielaufbau	10/10
Motivation	7/7
Preis/Leistung	7/7

U.N. SQUADRON

System: Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Mit „Zweite Wahl" habe ich meinen Testbericht zu U.S. GOLDS U.N. SQUADRON in der vorigen Ausgabe überschrieben. Damals habe ich mir die ST-Version reingezogen, diesmal habe ich es mit der AMIGA-Fassung zu tun. Geändert hat sich inzwischen jedoch nicht viel, noch immer ist das Spiel eine B-Produktion, Dutzendware, die total überteuert an den Mann gebracht werden soll.

U.N. Squadron ist ein klassisches Shoot 'em up, bei dem man von einem Jet aus auf alles schießt, was in der Gegend herumfliegt, -rattert und -fährt. Die Steuerung der Maschine ist noch ganz okay, womit aber auch schon alle Vorzüge des Programms genannt wären. Ansonsten gibt es nichts, was man nicht schon hundertmal gesehen hätte. Halt, da wäre doch noch etwas, was eine Erwähnung verdient: das Scrolling nämlich, das fiese, das man eigentlich guten Gewissens gar nicht als Scrolling bezeichnen kann.



Das ruckelt ohne Ende, und wenn's bei einem primitiven Ballergame schon an dieser Stelle hakt, dann taugt ja wohl das ganze Spiel nicht allzuviel. Gelle, U.S. Gold? ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

DER SPION, DER MICH LIEBTE

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Domark, England.

„Runter kommen 'se alle!" Nur bei den Umsetzungen von 16- auf 8bit hat man noch so seine Schwierigkeiten. Jüngstes Beispiel DER SPION, DER MICH LIEBTE von DOMARK. In der neuesten Bond-Soft, mit Altmeister Roger Moore, kämpfen wir uns in der Hauptsache mit heavy-bewaffneten Fahrzeugen durch die einzelnen Level. Die hier beschriebene C-64-Fassung weist allerdings einige „Unstimmigkeiten„ auf, was sich etwas nachteilig aufs Spielgemüt auswirkt:

Die Special Effects fehlen gänzlich; der Sound ist etwas mager; das Spielfeld viel zu klein. So ist es fast unmöglich, den Verlauf der Strecke zu verfolgen.



Die Karre oder das Boot bewegt sich stets am oberen Rand des Screens. Feindliche Angriffe oder Passanten auf der Piste sind kaum rechtzeitig auszumachen.

Die 64er-Version läßt sich aber einfacher händeln und spielen. So kommt man z.B. locker-leicht zum Boot, ohne vorher fünzehn Minuten (ST & Amiga) geprobt zu haben. Dennoch, und wenn Euch die Socken explodieren: Der 64er macht harte Zeiten durch. ■

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

AIR SUPPLY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Grafisch gibt AIR SUPPLY von MAGIC BYTES ja nicht besonders viel her, technisch allerdings ist dieses Game hervorragend. Die Vielzahl von Gegnern ist ohne die zahlreichen Extras überhaupt nicht zu bewältigen. Man muß schon einiges an Geschick mitbringen, um die Mission in diesem Game erfüllen zu können.

Die Order lautet, Versorgungspakete für die in Not geratene Bevölkerung zu verteilen. Die Stellen, an denen die Pakete abgeworfen werden müssen, sind mit „Help" gekennzeichnet. Aber dies alles habe ich ja schon ausführlich im Testbericht der Ausgabe ASM 10/90 beschrieben.

Nun wollt Ihr sicherlich wissen, was der Amiga mit diesem Game so anstellt, welche Unterschiede zum ST bestehen. Tja, aber was soll ich Euch sagen? Es gibt nicht den geringsten Unterschied. Jedenfalls konnte meinereiner keinen feststellen. Das Scrolling ist immer noch flüssig, Animationen auch gut, noch nicht einmal farblich gibt es Abweichungen. Na, dann mal fröhliche Ballerei, ne!? ■



Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

FLIP-IT & MAGNOSE

System: Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg

Nach seiner Erstveröffentlichung auf dem Atari ST ist FLIP-IT & MAGNOSE nun auch für den AMIGA erhältlich. IMAGE WORKS zeichnet für das Produkt verantwortlich, das schon auf dem ST nicht gerade begeistern konnte. Schauen wir mal, ob die Amiga-Version besser ausgefallen ist.

Zunächst ein paar Worte zur Handlung. Flip-it und Magnose bekommen von der Mars-Regierung den Auftrag, ihren Planeten vor dem Ausdörren zu retten. Denn: Das Wasser wird knapp und immer knapper. So machen sich die beiden auf die Reise gen Erde, um dort neue Reserven aufzutreiben. Selbige gewinnen sie aus allem, was Flüssigkeit enthält. Vom Bier bis hin zu Früchten läßt sich also alles als Wasserspender verwerten. Das Programm ist ein vertikal scrollendes Plattform-Game, das allein gegen den Computer oder von zwei Teilnehmern gegeneinander gespielt werden kann. Der Sound – schon auf dem ST hörenswert – ist auf dem Amiga gar noch eine Spur besser ausgefallen. Die Grafiken jedoch, und das ist das Dilemma, konnten auch auf dem Commodore nicht zulegen. Das Problem ist, daß derart großzügig mit Farben umgegangen wurde, daß das Erkennen der Spielfiguren mitunter recht schwer fällt. Insgesamt also auch auf dem Amiga ein Spiel, das man sich vor dem Kauf anschauen sollte. ■ *Bernd Zimmermann*



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



TV SPORTS BASKETBALL

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Cinemaware, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nach dem Bestseller *TV Sports Football* brachte CINEMAWARE als zweites Game dieser Reihe die Basketball-Simulation TV SPORTS BASKETBALL heraus, die meines Erachtens in allen Belangen an die Qualität des Vorgängers anknüpfen konnte. Wenn auch die Ansichten über die spielerischen Fähigkeiten auseinandergingen – ich persönlich fand die Amiga-Version erstklassig und hätte sie mit dem Hitstern ausgezeichnet.

Cinemaware liefert die PC-Umsetzung auf vier Disketten aus. Zwei davon sind für VGA, die anderen für EGA. Im VGA-Modus ist die Grafik mit der des Amiga identisch. Seltsamerweise flakkert sie aber etwas. Unter EGA müssen selbstverständlich Abstriche gemacht werden, dafür flackert aber nichts. Der Speakersound gefiel mir übrigens recht gut.

Selbstverständlich kann TVSB auch auf dem PC zu viert gespielt werden, allerdings gestaltet sich dies etwas schwierig, denn drei „Basketballer" müssen die Tastatur zur Steuerung benutzen, der vierte kann über den lieben Joystick bewegt werden. Alle bekannten Features des Originals sind auch bei der PC-Fassung vorzufinden, weshalb ich mich auch nicht scheue, ihr einen Hitstern zu verpassen! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**10**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



THE LIGHT CORRIDOR

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** DM 84,95, **Hersteller:** Infogrames, Paris, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

AMIGAnern steht futuristisches Ping-Pong mit Suchtgefahr ins Haus: THE LIGHT CORRIDOR von INFOGRAMES läßt die Mäuse tanzen. Eine Stahlkugel muß mittels durchsichtigem Schläger einen langen Korridor hinab getrieben werden. Allerlei Hindernisse säumen aber ihren Weg, so daß sie früher oder später abprallt und nach vorne zurückfliegt. Verpaßt Ihr sie dabei, ist eines der fünf Leben verloren.

Ihr könnt der Kugel langsam (linker Mausknopf) oder rasant (rechter Knopf) folgen und dabei mit dem Schläger jede Menge förder- oder hinderlicher Extras sammeln. Wem die knapp 50 Abschnitte lange Reise ans Tunnelende nicht genügt, der kann seinen eigenen Korridor entwerfen. Die sparsame, sinnvoll eingesetzte Grafik entspricht genau der des ST-„Originals". Die Abprallgeräusche erlauben nach einiger Übung, den Weg der Silberkugel abzuschätzen.

In regelmäßigen Abständen werden Codes angezeigt, durch deren Eingabe Ihr „erledigte" Abschnitte überspringen könnt. Die speicherbare Highscore-Liste fehlt genauso wenig, wie eine Zwei-Spieler-Option. Da sie aber nur abwechselnd antreten können, werfen wir lieber beide Rechner an und einander unsere Punktzahlen an den Kopf! Endlich hat Redaktionsmaskottchen Otti sein eigenes Spielzeug, und ich kann wieder unbehelligt meine Hatz durch den „Korridor" antreten! ■

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

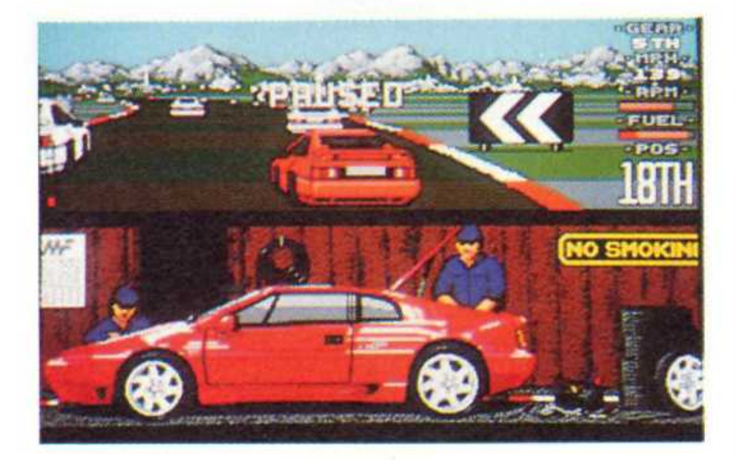


LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mülheim/Ruhr.

Nur die besten Fahrer erhalten von GREMLIN GRAPHICS die *Lotus Driver Licence*, denn: Um zur Elite zu gehören, müssen alle 32 Kurse von LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, Gremlins neuestem Game, durchgezockt werden.

Was schon auf dem Amiga rasant war, ist auf dem ATARI ST nicht minder packend. Sprich: Die Grafik ist auf dem ST genauso schnell und fließend wie auf dem Commodore. Am Spielerischen hat sich überhaupt nichts geändert: Nach wie vor gilt es, mit dem feuerroten Lotus Esprit über die Landstraßen verschiedener Länder zu düsen, den Fuß stets auf dem Gaspedal. Je nach Streckenverhältnissen muß mit äußerster



Vorsicht gefahren werden, denn Öllachen, Baustellen, Felsbrocken und ähnliches befinden sich nur allzuoft auf den Straßen. Zwar fügt eine Kollision keine Schäden zu, doch kostet sie wertvolle Zeit.

Mit Lotus Esprit Turbo Challenge hat Gremlin auch auf dem ST ein heißes Eisen im Feuer, denn bis auf den etwas nervigen Sound und das hier nicht digitalisierte Motorenbrummen ist diese Version mit der des Amiga absolut identisch. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

VOODOO NIGHTMARE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Voodoo-Zauber, bestimmt eine ganz interessante Angelegenheit, aber auf jeden Fall mit Vorsicht zu genießen! Denn: Ihr wißt ja, das ist die Kunst, Püppchen zu basteln, um dann nachher Nadeln reinzustecken. 'Ne genaue Bastelanleitung lasse ich an dieser Stelle vorsichtshalber mal lieber weg.

Um ähnliche Zaubereien geht es auch bei VOODOO NIGHTMARE. Allerdings hat der Hersteller PALACE SOFTWARE nichts mit dem eben beschriebenen Ritual im Sinn. Im Gegenteil, es handelt sich um ein völlig harmloses Jump-'n'-Run-Spielchen. Der Spieler lenkt ein mehr oder weniger hübsches Geschöpf durch



Dschungel und Labyrinth, um einige Aufgaben zu erfüllen.

Aber eigentlich wollte ich Euch etwas ganz anderes mitteilen. Was war das denn bloß? Ach, jetzt fällt's mir wieder ein. Ich wollte Euch darüber informieren, daß Voodoo Nightmare nun auch für den ATARI ST zu haben ist. So, nun wißt Ihr's ja. Ob es Unterschiede zu der Amiga-Version gibt? Nee, absolut keine, der ST-Zauber kann also problemlos beginnen. ■

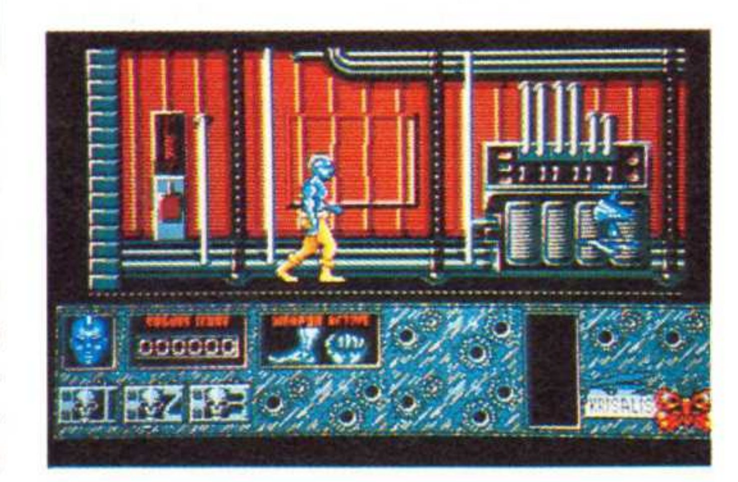
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

ROGUE TROOPER

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** Krisalis.

Der in England so beliebte Comicheld ROGUE TROOPER darf nach seinem AMIGA -Debüt nun auch auf dem ATARI ST sein Unwesen treiben, schließlich ließ Softwareproduzent KRISALIS nicht lange mit der entsprechenden Konvertierung auf sich warten. Am eigentlichen Spielablauf hat sich bei der ST-Fassung erwartungsgemäß nichts geändert, so daß Ihr Euch wieder auf drei mehr oder minder spannende Actionparts bei Rogue Trooper freuen könnt.

In punkto Grafik gleichen sich beide 16-Bit-Fassungen wie ein Ei dem anderen, sprich: Auch dem ST-Freak stehen einige grafische Leckereien bevor. Lediglich das Scrolling, womit ich insbe-



sondere auf das scrollende Schachbrettmuster des zweiten Teils von Rogue Trooper abziele, bleibt eine Spur hinter der Amiga-Version zurück. Entsprechendes gilt für den Sound, der dennoch ganz brauchbar ausfiel.

Fazit: Mit Rogue Trooper erwartet Euch zwar keinesfalls purer Actionspaß, aber trotz alledem ein Spiel, das zu gefallen weiß. ■

Torsten Blum

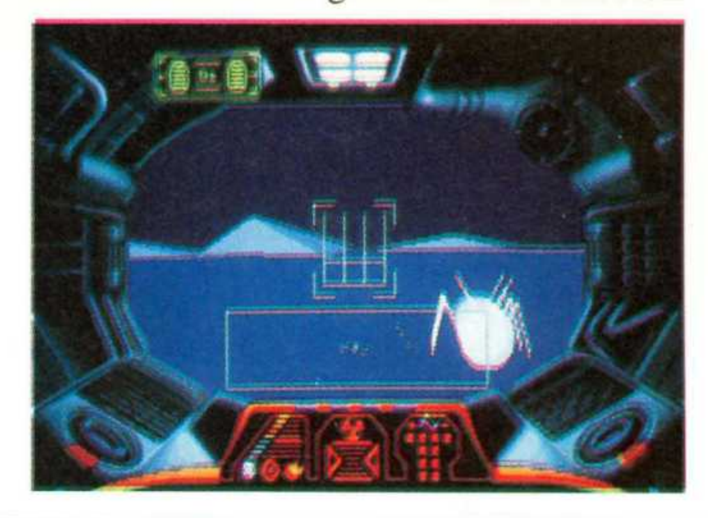
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

INFESTATION

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA, diverse Soundkarten), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Software Ltd., England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Ähnlich der ursprünglichen AMIGA -Fassung wollte auch die Konvertierung von INFESTATION für die große IBM -Familie nicht so recht überzeugen, obwohl es in technischer Hinsicht gar nicht mal so schlecht um dieses Actionspiel im 3D-Look bestellt ist. Doch schon bei der Story von Infestation hat PSYGNOSIS auf Altbewährtes zurückgegriffen, gilt es doch, den Planeten Alpha II von einer feindlichen Lebensform und deren Abkömmlingen zu befreien. Besonders arg ist es jedoch um den Spielspaß bestellt.

Die VGA-Version von Infestation wußte wegen der exzellenten Vektorgrafik wenigstens in technischer Hinsicht zu gefallen, wogegen Besitzer einer EGA-Karte nicht ganz auf ihre Kosten



kommen werden. Etwas mehr Mühe hätte ich mir auch bei der CGA-Fassung (Grau in Grau!) gewünscht, die ebenso Mängel in Sachen Grafik und Scrolling aufweist. Um den Sound ist es übrigens trotz Soundkartenunterstützung eher mittelprächtig bestellt.

Die Konvertierung von Infestation hat letztendlich nicht viel Neues zu bieten, so daß ich leider auch den „PC-Eignern" von diesem Game abraten muß. ■

Torsten Blum

Grafik (VGA/Rest)	9/7
Sound (Karte/IBM)	7/4
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

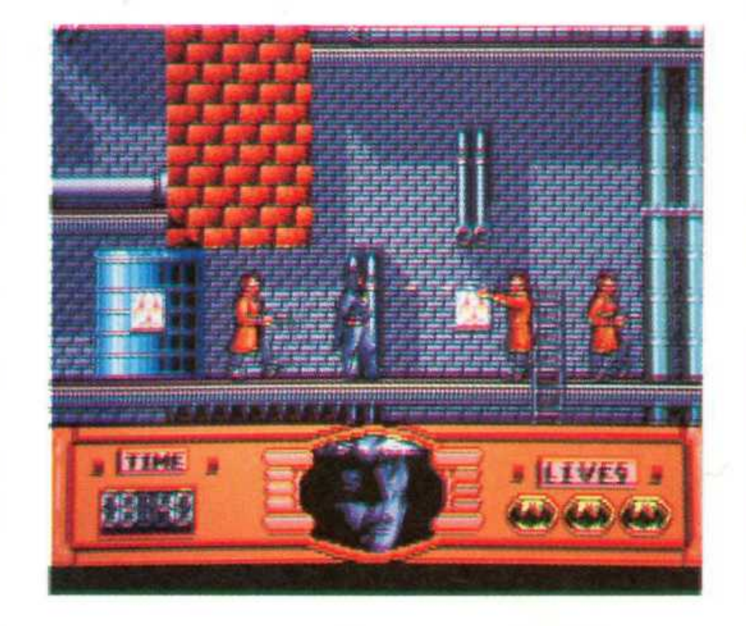


BATMAN – THE MOVIE

System: IBM-PC (CGA, EGA, VGA; 512K, Stick empfehlenswert; 3,5 & 5,25), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Der Joker lächelt nun auch auf dem IBM-PC. „When you go you'll go with a smile..." Michael Keaton contra Jack Nicholson. Das Duell, das auf dem Rechner nachempfunden werden kann. Selbst demjenigen, dem beim Besuch des Films die Tränen in die Augen kamen und der Geldbeutel erleichtert wurde, kann sich an dem OCEAN-Produkt BATMAN – THE MOVIE erfreuen. In sechs, z.T. „gleichartigen", Leveln versucht unser Held, mit allem technischen Schnickschnack den Joker zu finden, Gotham City vom Bösen zu befreien und den Tod seiner Eltern zu rächen.

Die Plattform-Sektionen sind 'nen bißchen müde; muß man doch „nur" die Gangster beseitigen, um an Napier/Joker ranzukommen. Sehr interessant ist das Entschlüsseln der Giftmischungen und die Jagden per BATmobil und BATjet in den Straßen und Lüften von Gotham City. Man vergesse das BATseil nicht...



Anyway, die PC-Version (in der VGA-Fassung grafisch o.k.) iss 'n bißchen langsamer als bei den anderen 16bit-Vertretern. Das Gameplay ist nach wie vor fein, aber nicht ganz brillant. Das Scrolling ist leicht ruckelig, und der Sound ganz brauchbar. Ein durchaus empfehlenswertes Game – kein Mus für Krenz, aber für Fans ein Muß. ■

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Nach dem (für Hobbypiloten) sicherlich sehr interessanten *Battlehawks 1942* kommen jetzt auch die Jagdflieger und Bomberpiloten der ATARI-ST-Staffel auf ihre Kosten. In THEIR FINEST HOUR-THE BATTLE OF BRITAIN kann man jetzt nach Herzenslust wahlweise Spitfires, Stukas oder diverse andere gegnerische Kampfflugzeuge vom Himmel holen, Flughäfen bombardieren, um dem Gegner möglichst viel Schaden zuzufügen. Allerdings ist die Umsetzung des Nachfolgers von „Battlehawks 1942", aus dem Hause LUCASFILM, nicht ganz so ausgereift wie auf dem Amiga, was die Punkte Grafik und vor allem den Sound angeht. Wenn man beispielsweise ein zeitlang



auf dem Amiga spielt und sich dann die ST-Version direkt vornimmt, bemerkt man schon deutliche Unterschiede: die Grafik ruckt etwas mehr, und das MG klingt nicht gerade so, als sitze man direkt hinter dem Steuerknüppel und heizt „denen davorn kräftig ein".

In puncto Bedienerfreundlichkeit gibt es keinen Unterschied. Alles in allem bereitet dieses Spiel dem, der es so gewohnt ist, sicherlich auf dem ST viel Freude, denn letztendlich zählt der Spaß, gell. ■

J. Bartsch

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

PORTS OF CALL

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, Herkules), **Preis:** ca. 105 Mark, **Hersteller:** Disk Company, Frankreich, **Muster von:** Disk Company.

Fast wäre der Eindruck entstanden, daß PORTS OF CALL eine Art Eigenbrötlerdasein auf dem AMIGA fristen wollte. Doch mit der Konvertierung dieses ASM-Hits für die IBM & KOMPATIBLEN hat der französische Hersteller DISK COMPANY endlich einen Anfang gemacht, sehr zur Freude aller Strategiefans.

Erwartungsgemäß ergeben sich spielerisch keine großen Unterschiede zwischen den beiden 16-Bit-Fassungen. Keine Frage also, daß auch den PC-Freaks unterhaltsame Stunden und Tage im stressigen Reedereigeschäft bevorstehen. An der EGA-Version gibt es meines Erachtens nicht allzuviel zu kritisieren, außer daß die Grafiken vielleicht eine Spur zu einfältig wirken. Doch selbst Besitzer einer CGA-Karte



können versichert sein, daß dieses Manko keinen Einfluß auf den Spielspaß hat. Nennenswert ist sicherlich noch die gelungene Sounduntermalung per mitgeliefertem *Life-Size Sound Enhancer*, der ohne große Probleme im Parallel-Port Platz findet und als Adapter zur eigenen Anlage dient.

Zum Schluß dürfte es keine Zweifel mehr darüber geben, daß Ports of Call auch in der PC-Fassung einen Hitstern verdient hat. ■

Torsten Blum

Grafik	9
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

CURSE OF THE AZURE BONDS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Nichtsahnend spaziert Ihr mit Euren Freunden nach Tilverton, dem kleinen Städtchen im Südwesten der Moonseas. Plötzlich werdet Ihr überfallen, betäubt und wacht erst viel später in der Stadt auf. Merkwürdige blaue Zeichen entstellen Eure Arme. Manchmal scheinen sie fast zu leben, dann leuchten sie unheimlich auf und zwingen Euch, Verbrechen zu begehen. Ihr findet heraus, daß fünf mächtige Wesen eine unheimliche Allianz gebildet haben. Einem nach dem anderen müßt Ihr trotzen, um Euch von den Bonds und die Moonseas von den Unholden zu befreien.

Das zweite *AD&D*-Rollenspiel von SSI macht auf dem AMIGA eine bessere Figur als auf PC und C-64. Schönere Grafik und Musik, flüssigere Animation und schnelle Kampfszenen begeistern sofort. Obwohl spielerisch das – relativ –



schwächste der vier *AD&D*-Titel (zahllose „kleinere" Kämpfe zum Stärken der Party und vier fast aussichtslos schwierige gegen die Obermonster), packt einen die dichte Atmosphäre immer wieder. Die magiebetonte Kampftaktik ist eine ständige Herausforderung; Zum Glück lassen sich zahlreiche Spielstände speichern.

Stimmungsvolles deutsches Handbuch, übersichtliche Handhabung (Maus oder Tasten), spannende Story und reichlich „Action" – Amiga-Besitzer können unbesorgt zugreifen! ■

Eva Hoogh

Grafik	9
Steuerung	9
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

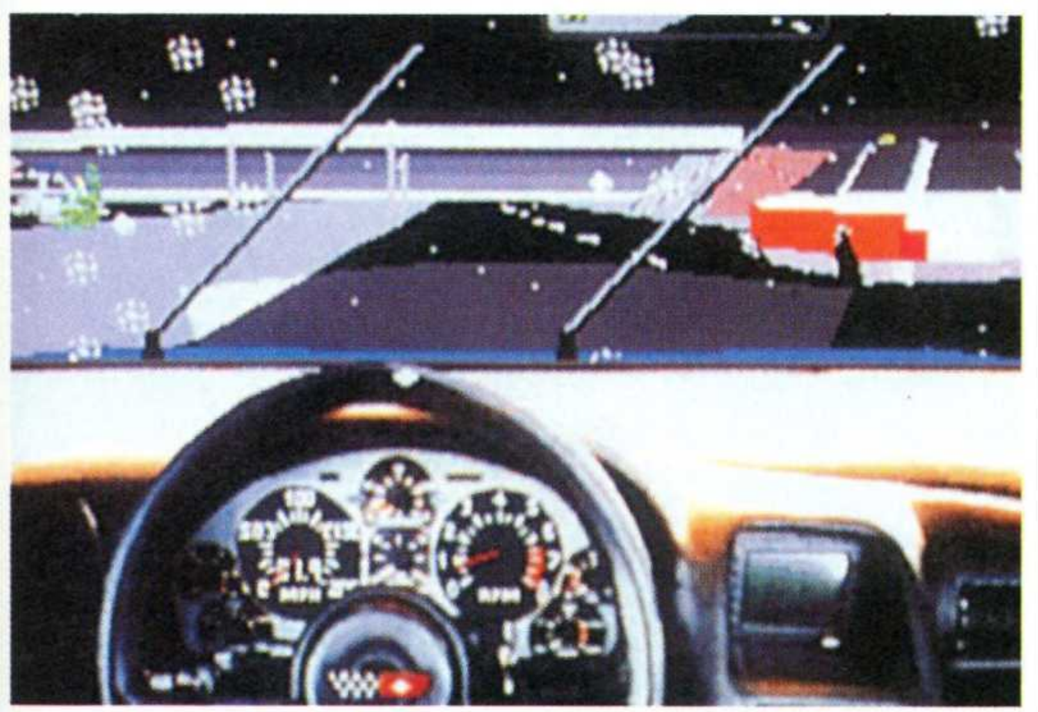
Lahme Edelkarossen



TEST DRIVE III

System: PC (getestet), Amiga, Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca.100 DM, **Hersteller:** Accolade, London, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Wenn man beim Laden die wunderschönen digitalisierten Bilder zu Gesicht bekommt, erwartet man ein Game der Superlative. Doch die Enttäuschung folgt auf dem Fuße. Lahme Vektorgrafik mit den tollsten Ruckeleffekten, die ich bei einem Autorennspiel in letzter Zeit gesehen habe. Dafür ist die Grafik wunderschön mit Details vollgestopft. Das das natürlich auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht, ist uns wohl allen klar. Etwas weniger wäre in diesem Falle vielleicht wirklich mehr gewesen. Aber noch mal zurück zu den digitalisierten Bilern bei Test Drive III von Accolade, die man während des Ladens, beziehungsweise während der Wahl der Autos zu sehen bekommt:



Man merkt deutlich, daß die Hersteller dieses Games sich Mühe gegeben haben. Aber wenn ich Bilder von schönen Autos sehen will, kaufe ich mir lieber eine Autozeitschrift. Bei einem Game erwarte ich vor allem Spannung und Tempo, zwei Forderungen, mit dem dieses Spiel über„fordert“ ist.

Nachdem die Wahl auf einen der drei zur Verfügung stehenden Wagen gefallen ist, können noch Optionen angewählt werden, ob man allein gegen den Computer, zu zweit oder dritt spielen möchte. Auch sind acht Schwierigkeitsgrade einstellbar. Soweit ist alles sehr schön, aber wenn man zum Kernpunkt der Sache kommt, dem eigentlichen Fahren, so muß man sehr schnell feststellen, daß die Steuerung sehr unpräzise und gewöhnungsbedürftig ist. Es macht keinen großen Unterschied, ob man gerade 20 oder 200 fährt, die Landschaft ruckelt fast immer im gleichen Tempo an einem vorbei. Der Sound ist, was die reine „Musik“ anbetrifft, recht gut gelungen, das Motorengeräusch hingegen ist eine Katastrophe. Ich kann nur empfehlen, sich eine Autozeitschrift zu kaufen, um sich schöne Autos anzugukken und ein anderes Autorenngame zum Spielen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**8**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

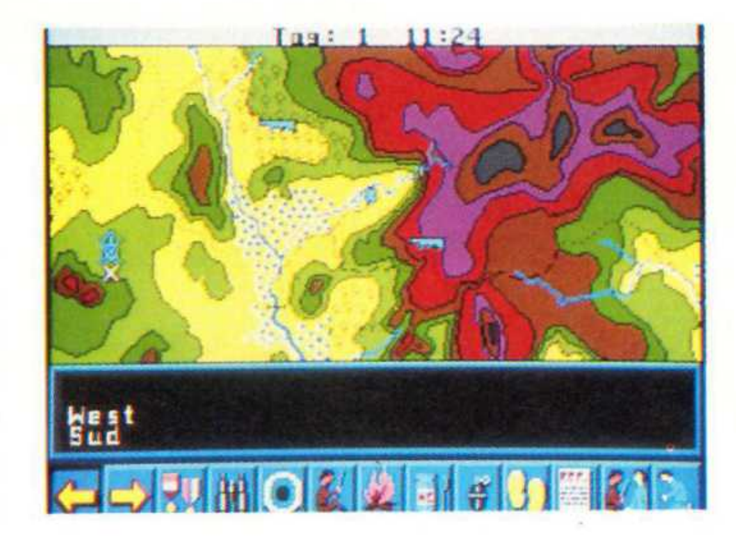


WILDER A
KÜHN
TRÄ
EINE RUNDE SACHE
Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannende Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaß… und seien Sie schnell.
ST - AG - PC
PICK'N PILE
UBI SOFT
Entertainment So
ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich hab Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit is ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Stirn zu bieten.
ST
TOM and the ghos
Sie sind der Geist der verstorbenen Sir Reginald Arrow und Sie müssen sich um den kleinen Tom Kümmern, dessen Mutter vom bösartigen Endur entführt worden ist.
ST - AG - PC
UBI SOFT
Entertainment Software
Back to the Golden Age
UBI SOFT
Entertainment Software
UBI S
Entertainme
Vertrieb : RUSHWARE Bruchweg 128, 132 D. 404
HOTLINE - 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 18 Uhr
Name
Straße
PLZ/Ort

LOST PATROL

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100.- DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Um es gleich vorweg zu nehmen, mit der Amigaversion kann diese Konvertierung für den IBM-PC nicht mithalten. Nach wie vor handelt es sich bei diesem Strategiespiel, Lost Patrol von Ocean, um einen gelungenen Wurf, und man muß naturgemäß beim PC mit einigen Abstrichen bei Sound und Grafik rechnen, aber die Steuerung per Tasten kann einem die Spielfreude wirklich verderben. Bei der PC-Version kann nicht wie bei der Amigaversion mit der Maus gesteuert werden, was besonders in den Actionteilen des Games von Nachteil ist. Diese Actionteile sind an und für sich schon schwierig genug, und bei Steuerung mit Joystick und Tasten ist man einfach nicht mehr schnell genug.



Gelitten haben bei der Konvertierung auch die digitalisierten Bilder, die ab und zu eingeblendet werden. An Spielaufbau und Spieltaktik hat sich erfreulicherweise nichts zum Nachteil verändert, es bleibt also dabei: ein gut gemachtes Strategiespiel, das optisch wie akustisch nicht mit der Amigaversion mithalten kann. ■

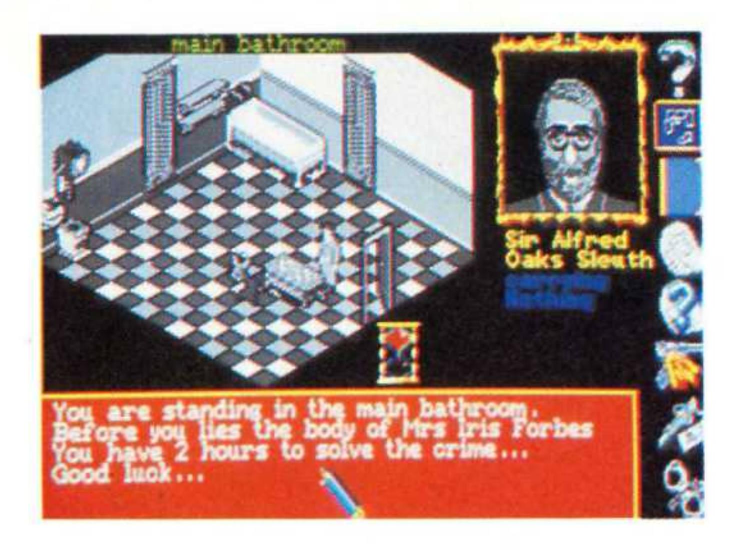
Dirk Fuchser

Grafik	7
Sound	6
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

MURDER!

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Mord und Totschlag mit Murder! von U.S. Gold jetzt auch auf PC... das wär' doch wirklich nicht nötig gewesen. Es bleibt dabei, auch hier ist das Konzept nicht schlecht, aber die Ausführung. Man stolpert mit seinem Detektiv zwar ziemlich flott, aber leider nur schwarzweiß durch die verschiedenen Häuser, Landsitze und so weiter und versucht in verschiedenen Schwierigkeitsstufen den geheimnisvollen Täter zu überführen. Der Versuch Gegenstände zu untersuchen, oder aufzuheben scheitert, so bleibt einem nur die Alternative die am Spiel beteiligten Charaktere zu befragen, was mit Hilfe der mausgesteuerten Icons gut von der Hand geht. Wenn man aber die ganze Zeit nur Dialoge führt und dabei Unmengen von Details im Notizbuch vermerkt, kommt eigentlich nur Verwirrung und Langeweile auf. Im Vergleich zur Amigaversion haben sich eigentlich nur Grafik und Sound zum Nachteil entwickelt. ■



Dirk Fuchser

Grafik	5
Steuerung	Icons
Handlung	6
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	5

ULTIMA V

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller** Origin, Texas, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Amiga-Besitzer können sich auf einen heißen Rollenspiel-Winter freuen: Nach *SSIs Curse of the Azure Bonds* rollt Ultima V von Origin an. Mit den üblichen üppigen Beilagen (einer schönen Stoffkarte, der „Avatarsmünze„, dem stimmungsvollen Book of Lore, sowie den Quick Reference-Karten) versorgt, begibt sich der Spieler ins Land Britannia.

Lord British ist verschollen, Gräßliches soll passiert sein. Die Einwohner geraten in Panik. Um Ordnung zu erhalten, übernimmt Avatar Lord Blackthorne die Regierungsgeschäfte. Bald sorgt seine unnachgiebige Gesetzestreue für eine neue Art von Schrecken. Gnadenlos, ja, unmenschlich, wird Untugend verfolgt. Eure Aufgabe ist nun, mit Hilfe schon bekannter Gefährten Lord British wiederzufinden und dem Schrecken ein Ende zu bereiten.



Die Vogelperspektive auf der Oberfläche und bei Kämpfen, sowie die logische Tastensteuerung sind *Ultima*-Veteranen vertraut. Neu sind die vielen Soundeffekte, das Magiesystem und die gegenüber dem Vorgänger verdoppelte Spielwelt. Noch ein bißchen schöner als auf dem *ST*, spielen sich die Warriors of Destiny fantastisch. Ein Muß für Rollenspieler! ■

Eva Hoogh

Grafik	8
Steuerung	10
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

GALACTIC Empire

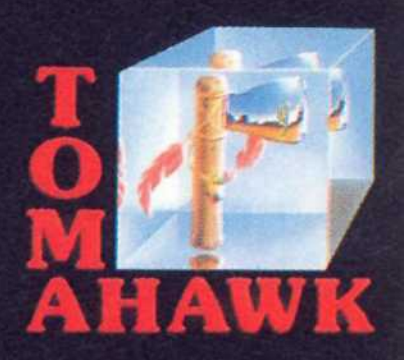
AUF EINEM ABGELEGENEN PLANETEN LEBEN, KÄMPFEN UND STERBEN MENSCHEN UND TIERE ....

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungskommissar :
Hochvertrauliche Mission .... Ether befindet sich mitten im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen, koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten auskundschaften ... Städte. Gebirge. Wüste. Ozeane ... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht ! Heikle Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten !... Ziel : Die Krise entschärfen ...

Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

* Akteure (über 100) : Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
* Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
* Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.

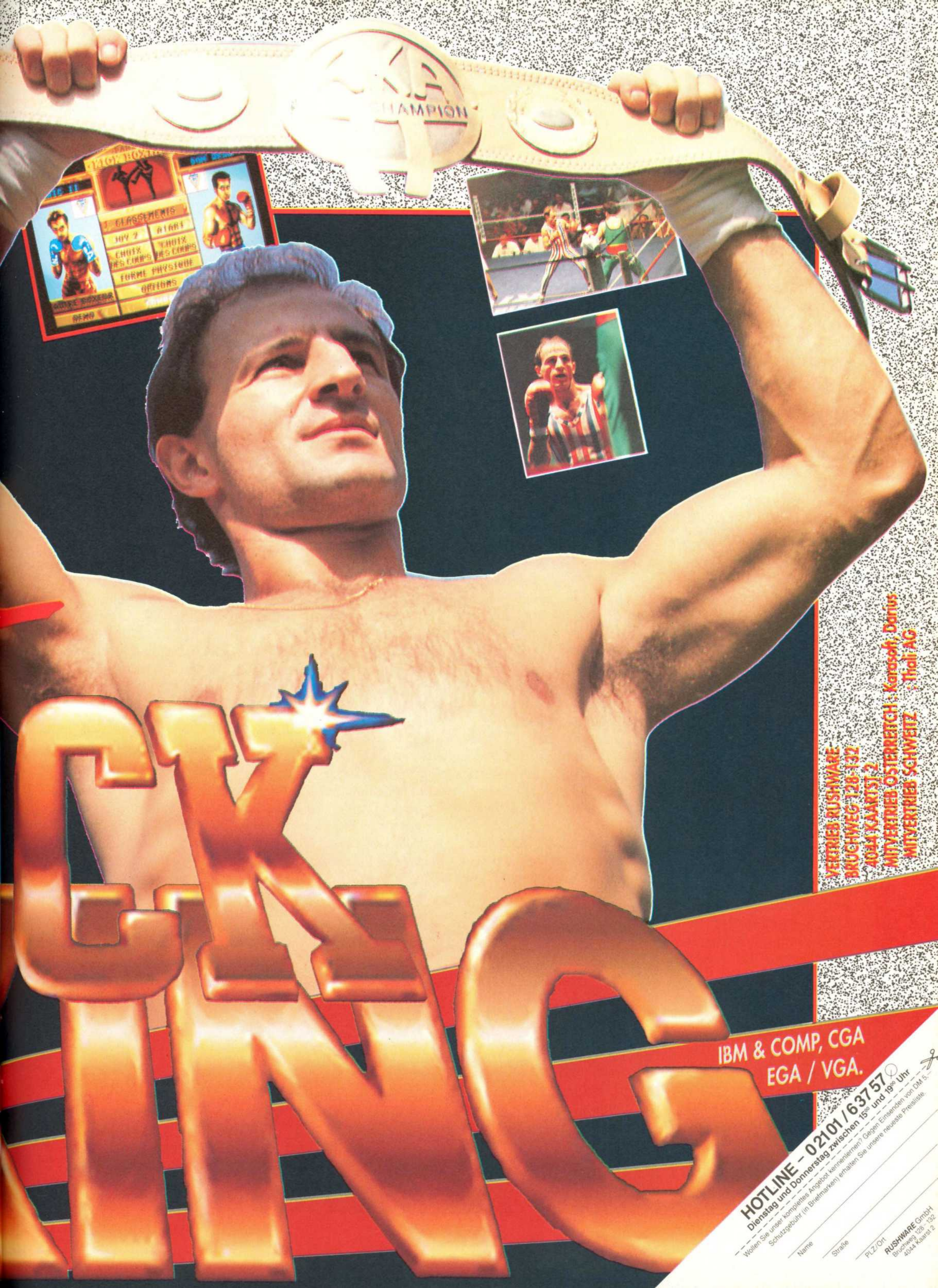


BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline : Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw ? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen ! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel : 06107-62067


FUTURA
P R E S E N T E
PHOTOS ATARI
RECHTS :
DER CHAMPION ANDRE PANZA
58 Boxkämpfe = 55 Siege
Dreimaliger Kick Boxing Weltmeister
LINKS :
DAS COMPUTERSPIEL PANZA KICK BOXING
Nach zwei Jahren harter Arbeit, freuen wir uns Ihnen eine außergewöhnliche Sportsimulation zu präsentieren.
- ungefähr 75 verschiedene Schalagarten, Paraden und Falltechniken
- mehr als 600 digitalisierte Positionen
- sehr gut spielbar
Diese realistische Simulation wurde mit der Unterstützung von André Panza hergestellt.
Panza
BOX
RUSHWARE
Online with the trend


CHAMPION
CK
ING
IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.
VERTRIEB RUSHWARE
BRUCHWEG 128-132
4044 KAARST 2
MITVERTRIEB ÖSTERREICH : Karasoft, Darius
MITVERTRIEB SCHWEIZ : Thali AG
HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5.–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2



OLDIE IM JANUAR

Seid Ihr auch schon kreidebleich aus dem Zimmer gewankt, nachdem Ihr endlich die Horde Steingolems besiegt und die Katakomben lebend verlassen habt? Träumt Ihr von steinernen Statuen und finsteren falschen Göttern? Dann seid auch Ihr dem BARD'S TALE-Fieber verfallen. Während der erste Teil, Urahn des Rollenspielbooms auf Heimcomputern, nur noch vereinzelt erhältlich ist, hat ELECTRONIC ARTS THE BARD'S TALE II – THE DESTINY KNIGHT neu aufgelegt. In kompakter Hülle, doch mit vollem Spielspaß empfängt uns das Reich zum zweiten Abenteuer.

Mit Feuerhorn und Kampfgesang



THE BARD'S TALE II

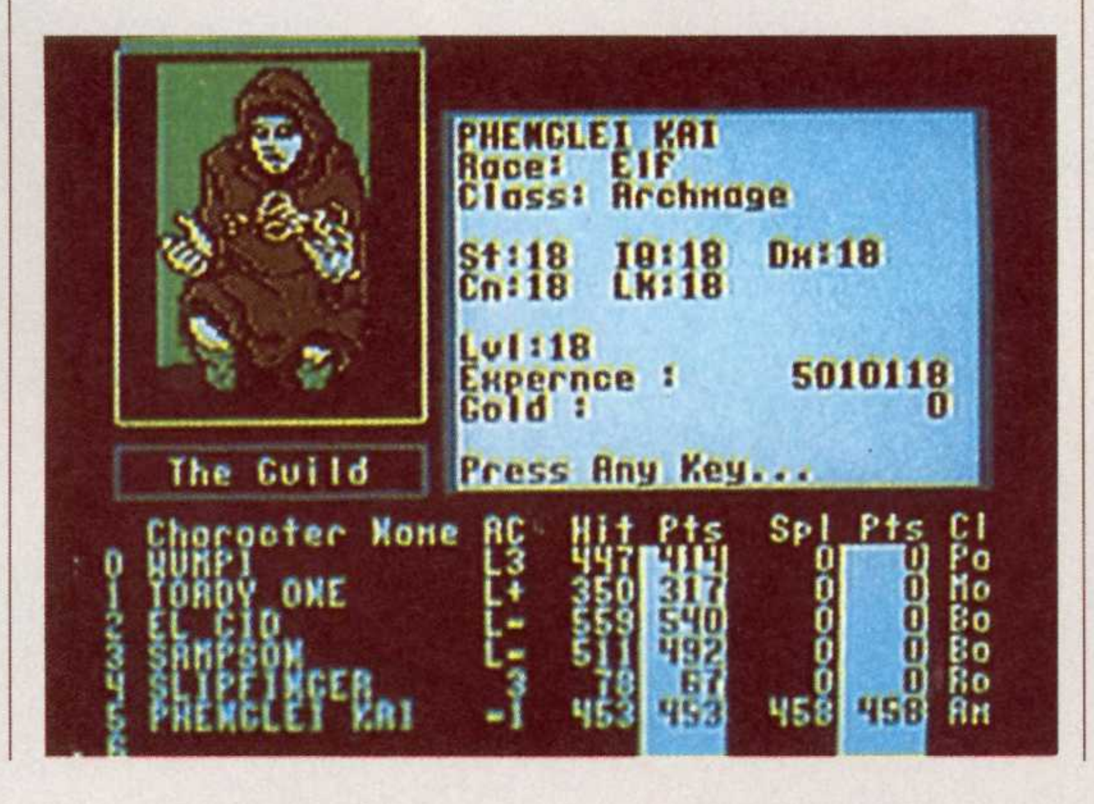
System: C 64, Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. DM 30, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Bösewicht Mangar war besiegt, Friede kehrte in die Stadt Skara Brae ein und Ihr hattet Euch eigentlich ein wenig Ruhe erhofft. Doch da rührt sich das Böse schon wieder. Erzmagier Lagoth Zanta hat den friedensspendenden Stab des Schicksals (Destiny Wand) in sieben Teile zerbrochen und mit Hilfe seiner Schergen versteckt. In sechs monsterverseuchten Städten, der Wildnis und 25 Dungeonleveln muß die – maximal siebenköpfige – Abenteurergruppe nach den Teilen des Stabes suchen.

Ihr könnt Eure Truppe aus sieben Rassen und zunächst acht Klassen zusammenstellen. Auf keinen Fall sollten der namensgebende Ritter und Barde fehlen – das rechte Lied zur rechten Zeit kann Wunder bewirken, und der Minnesänger ist auch als Kämpfer nicht zu verachten. Stark und genügsam ist der Mönch. Sein Rüstschutz ersetzt manchen Helm, und so sind die vielen feinen Items, die man unterwegs findet, bei ihm gut aufgehoben. Ohne Zauberer sind die Recken aber spätestens im ersten Dungeon hilflos wie neugeborene Babies. Fallen aufspüren, Heilen, Teleportieren bis zum Steine-Erweichen, da sind die Magier aller Klassen in ihrem Element.

Schritt für Schritt erfahrt Ihr, welches Rätsel als Nächstes zu lösen, welcher Dungeon nun zu erkunden ist. Gegen beträchtliche Geldsummen gibt auch der alte Weise in der Wildnis gute Ratschläge. Ihr erkundet die Welt in 3-D-Sicht. Dabei läuft die Zeit mit – stellt man zu lange auf Pause, gibt's beim Wiederanfang prompt eine Kampfeinlage zur Begrüßung. Die sieht man, außer bewegten Bildern des jeweils anführenden Monstertyps, nicht, sondern entscheidet pro Kampfrunde über das Vorgehen jedes Helden bzw. Rückzug der Gruppe (bei „Herb"-Monstern oft angebracht . . .)

In den Städten gibt es Heiler, Ausrüstung, Banken, Tavernen, Energie für müde Magier und nicht zuletzt die Review Boards. Dort winken bei genügend Erfahrung Levelerhöhungen: Die Eigenschaften verbessern sich, Lebensenergie und Magiepunkte wachsen. Doch um auch in Zauberlevels voranzukommen, bedarf es steigender Geldsummen – das Review Board muß schließlich auch leben. Wer abgekämpft aus dem Dungeon kommt, kann sich in der Abenteurergilde ausruhen Auch unterwegs läßt sich speichern – besonders empfehlenswert, bevor die Party eine der Death Snares betritt. In diesen Geheimkammern kann man weder zaubern noch pausieren. Ans Entkommen ist schon gar nicht zu denken, bevor man nicht (unter Zeitdruck) die jeweiligen Rätsel gelöst und einen Teil des Destiny Wands errungen hat. Hobbyzeichner werden ihre helle Freude am Kartieren haben!



Die unkomplizierte Handhabung macht Anfängern den Einstieg denkbar leicht. Dutzende Extra-Gegenstände, Zaubersprüche, hinterlistige Fallen und hartnäckige Moster halten Euch wochenlang in Atem. Einfach, aber genial: The Bard's Tale II ist eines der letzten Spiele, in die man sich ohne Festplatte bequem vertiefen (und auch mittels Disks ein wenig schummeln ...) kann. Gewiß gibt es aufwendigere Programme, aber kommt es nicht auf die Freude an? – You face one great game (10'). Will you choose to (B)uy or (R)un? »Buy!! .. The game begins . . . ■

EVA HOOGH

Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	11

Anzeige

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen !

AM500 Erweiterg. auf 1MB	**140**
AMOS Amiga Game Creator	**115**
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Midi, AdLib-kpt.)	**399**

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch auf 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = Amiga nur mit Speichererweiterung

Titel	64	AM	ST	PC
4-D Sports Boxing #		69	69	69
Accolade in Action	51	77	81	77
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter 2 #		73	73	73
Air Support		73	73	
Alcatraz #		68	68	68
Alpha Waves #		63	63	63
Altered Destiny #		68		73
Antares		69	69	
Armada 2525		81	81	81
Atomic Robokid	39	65	65	
B.A.T. #		81	81	81
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Badlands #	36	53	53	65
Balance of Planet #				95
Bandit Kings of China		77		77
Battle Command #		68	68	76
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Isle #		73	73	73
Battle Storm #	39	65	65	65
Big Business		69	57	65
Billy the Kid #		63	63	73
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blasters #	41	65	57	65
Brute Force	42	73	73	
Buck Rogers (1M) #	65	73	73	81
Cadaver		73	68	68
Captive		65	65	81
Car Vup		69	69	69
Carthago		65	51	73
Celica GT4 Ralley		65	65	
Challengers #	57	81	81	81
Champs Kryn (1M) #	65	73	81	77
Chuck Yeagers A.F.T.	49	65	73	82
Commando War		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	73
Cougar Force #		49	49	69
Course Azure (1M) #	65	81	81	77
Creature		81	81	
Crime Wave 2001 #		65	65	77
Cruise for Corps		65	65	65
Das Stundenglas		81	73	81
Deathbringer		73	73	73
Dick Tracy #	42	69	69	69
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	81	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	65
Duck Tales #	43	73	73	73
Earthrise				89
Eco Phantoms		73	73	
Elvira #		77	81	99
Enchanted Land		73	73	
Epic #		68	68	81
Epyx Sporting Golds #		68	68	68
Exile	43	73	73	
F-19 Stealth Fighter #	51	81	81	99
Final Battle		65	65	
Firepower	46	73	73	
Firestone	41	57	57	73
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flood		73	73	
Future Basketball		65	65	
Future Classics		56	56	
Gates of Dawn		73	73	81
Geisha (Emmanu. 2) #		69	69	76
Godfather	43	73	73	
Gold of Aztecs	39	65	51	65
Golden Axe	43	73	73	73
Goofy - Schnellzug #	43	73	73	73
Great Courts 2 #		73	73	73
Gremlins 2 #	41	68	49	68
Grimblood		68	68	
Guns & Butter Glob.D. #		85	85	85
Gunship #	54	65	65	92
Heart of China #				108
Helter Skelter	38	49	49	65
Heroes Quest (1M) #		89	89	97
Horror Zombies		68	68	68
Hydra #	41	69	69	69
Imperium 2020		73	73	81
Industrial Rebound #		57	57	65
Indy 500 Race #		73	73	73
Intern. 3D Tennis	38	73	65	
Int. Soccer Challenge	57	68	68	81
Intruder Adventure		73	73	73
Invest	41	63	57	73
James Pond		68	68	
Jenseits von Indien		73	73	73
Judge Dread 2	43	73	73	
Jupiters Masterdrive		73	57	
Keep´ Up Jones #				81
Khalaan #		73	73	73
Kick Boxing #			81	81
Kicker		73	73	73
Kings Bounty #	53	81		77
Kings Quest 5 #				97
Klax #	38	49	49	63
Knights of Legend	51	77	77	77
Legend Billy Bounder #	68	68	68	
Legend of Faerghail #		73	73	81
Legend of Lost		69	69	
L. S. Larry 3 (1M) #		103	95	97
Lemmings #		73	73	73
Lettrix	36	65	68	65
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Line of Fire	41	73	73	
Logo #	38	68	68	68
Lone Wolf	43	65	65	
Loom #		81	81	81
Loopz #	38	53	53	68
Lord of the Rings #	73	81		81
Lords of the Sea		73	73	
Lotus Esprit Chall.	39	65	65	73
M1 Tank Platoon #		81	81	81
Masterblazer		73	73	81
Metal Masters #		63	63	63
Midnight Resistance	38	63	63	
Midwinter #		73	73	81
Mig-29 Fulcrum		73	73	73
Monty Pythons #	41	51	51	73
Moonshine Racer #		73	73	73
M. U. D. Sports #		73	73	81
Mystical #		68	68	68
Nam 1965-1975 #		73	73	73
Narc #		61	61	69
Night Dawn	43	81	57	
Night Hunter #		73	73	73
Nightshift #	41	65	57	57
Nitro		57	57	
Ökolopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	73	73	73
Oils Well #				68
On the Road #		73	73	73
Oops-Up!		68	73	73
Operation Stealth #		65	65	77
Oriental Heroe #	43	73	73	73
Outboard #		73	73	73
Outlands #	36	73	73	73
Pang #	45	68	68	73
Panza Kickboxing #		81	81	81
Paradroid 90		65	65	
PGA Tour Golf #		73	73	73
Pick n Pile #		73	57	73
Pirates	51	68	65	73
Plotting Puzzle	38	68	68	73
Pool Radiance (1M) #	62	62	69	65
Populous #		65	65	65
Ports of Call #		68		93
Powermonger #		81	81	81
PowerPack		68	68	
Prince of Persia #		73	73	81
Private Property #	57	57	57	65
Project Prometheus #		80	80	80
Projectyle		73	73	
Pursuit to Earth		63	51	
Puzznic	42	68	68	
Python #	43	73	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Quest for Glory #		108	108	108
Ra Strategie #	41	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	99
Ramrod		73	73	
RanXerox #		73	73	73
Rat Pack #	65	73	73	73
Reach for the Sky #		85	85	85
Red Phoenix #		85	85	85
Reederei	38	59	47	57
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	68	68	65
Riders of Rohan		68	73	73
Robot Commander		59		61
Rocky Horror P. Show		73	73	
Rod-Land	43	73	73	
Rogue Trooper		65	65	
Rorkes Drift		73	73	
Rubicon	43	73		
Saint Dragon	41	65	65	
Samurai #		81	81	81
Sarakon	38	63	63	
Sect. Monkey Isl. dt.	65	97	97	97
Secret Silver Blades #	65	81		73
Secret Weapon of Luftw.		85	85	85
Shadow Sorcerer ◊ #		85	85	85
Shadow Warriors	38	63	49	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Shockwave		65	73	73
Silent Service 2 #		81		92
SimCity #	45	76	76	76
SimEarth #		99	99	99
Simulcra		65	65	
Skulls & Crossbone #	36	65	65	65
Snow Strike #	41	69	55	68
Sonic Boom	37	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	63	
Speedball 2		73	73	77
Spiderman	43	73	73	73
Spirit of Excalibur #		73	73	73
Star Command	65	77	77	89
Star Controll #	57	73	73	73
Starlord #	41	73	73	73
S.T.U.N. Runner #	38	63	63	76
Subbuteo #	39	57	57	73
Supremacy #	45	77	81	97
Suzuki Team	43	73	73	
Team Yankee		77	77	93
Teenage Mut. Ninja	41	65	65	81
Tempus		103	103	103
The Colonels Bequ. #		97	108	97
The Fools Errand #		81		81
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		61	61	73
The Lost Patrol #		63	65	76
The Power Puzzle		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunder Jaws	38	69	69	69
Tie Break Tennis	38	68	68	68
Tilt	42	63	63	
Time Machine	39	65	65	
Time Racer		73	73	73
TNT Compilation	49	68	68	
Total Recall #	42	68	68	76
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	95
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	73	86	86	85
Ultima Savage Emp.		108	108	97
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	85
U.N. Squadron #	41	65	65	68
US Cop #	41	73	73	81
Vaxine #		65	65	65
Voodoo Nightmare		65	65	
War - Global Dom.				81
War Jeep		65	65	
WellTris #	43	63	69	63
Wheels on Fire	49	76	76	
White Shark		73	73	73
Wildfire #		73	73	85
Wing Commander #			85	89
Wings FS (1M)		73	73	77
Wings of Death		69	69	
Wings of Fury FS		65	51	51
Wolfpack #		81	81	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	53	53	53
Wrath of Demons	43	73	73	73
Xiphos	42	65	65	73
Z-Out		65	65	

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt´s bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch ins Ausland (A / FL / CH / NL / L / B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise zuzügl. DM 6.-

Drucklegung: **14. 11. 90 für asm**
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare



1. 2. 3.
Ganz sicher per Karte oder Brief, Sehr schnell per Telefon oder Fax

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr
Zu anderen Zeiten (z.B. am Abend oder an den Wochenden) gibt´s den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Glasnost in den Lüften



MIG-29 FULCRUM

System: PC (getestet), Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca.120 DM, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Domark.

Nach all den Flugsimulatoren für Yankee-Maschinen wurde es ja auch langsam Zeit, daß Glasnost dem Hobbyflieger die Gelegenheit gibt, einen echt heißen Vogel made in Russia zu pilotieren: Mig-29 Fulcrum. Vielleicht trägt ja auch der Blick aus der anderen Perspektive ein bißchen zur Entspannug bei, wenigstens bei Computerspielen...

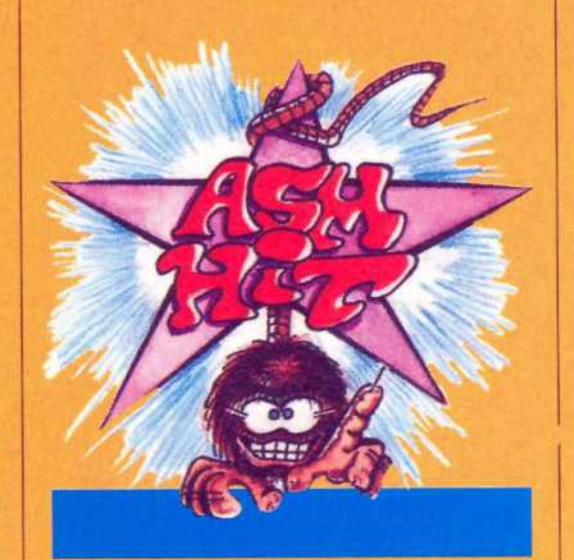
Bei der Herstellung dieses Programms hat übrigens ein Testpilot der Royal Air Force mitgeholfen, was ein realistisches Flugverhalten nahezu garantiert. Die dem Programm beigefügte, übrigens hervorragend gemachte, Dokumentation läßt einen Vergleich zwischen realem und simuliertem Cockpit zu, bei dem die ganze Sorgfalt deutlich wird, mit der die Programmierer von Domark an die Sache rangegangen sind.

Die Jet-Fighter, die wie ich nur amerikanische Vögel gewohnt sind, werden sich in einigen Details umstellen müssen: So besteht zum Beispiel der künstliche Horizont nicht wie üblich aus einer Kugel, sondern aus zwei Zylindern. Ansonsten gilt, wer mit F-16 zurechtkommt, der wird auch das russische Pendant mühelos fliegen können, wobei diese nicht so nervös wirkt. Es ist bei dieser Simulation nicht nötig (möglich), den Kopf des Piloten zu drehen, um Instrumente und Schalter rechts oder links im Cockpit zu bedienen, alle Bedienelemente liegen vor einem. Auch muß man die Head up Displays für verschieden Angriffsmodi nicht wechseln. Zum Genuß wird die Jagd auf feindliche Maschinen, denn die Mig-29 läßt sich ausgezeichnet im Luftkampf manöverieren.



Das „Boot“ ist gesichtet ... auf dem Amiga





»MIG-29 FULCRUM – sehr schnell und äußerst reell!«

Die Grafik ist sehr gut und schnell, die Bilder, die man während des Ladevorgangs sieht, sind schlicht und ergreifend hervorragend. Der Sound kann da nicht mithalten und ist eher als mittelmäßig zu bezeichnen.

Der Feind kommt bei dieser Simulation seltsamerweise aus dem Osten, aus China nämlich, und fliegt in Mig-Kopien herum. Auch die Missionen, die man zu absolvieren hat, spielen sich auf chinesischem Gebiet ab. Mal muß man eine Ölbohrplattform bombadieren, mal ein im Packeis eingefrorenes Atom-U-Boot fotografieren oder einfach auf die Jagd nach feindlichen Flugzeugen gehen. Der Anflug auf das Missionsziel dauert hier länger, als bei F-16 zum Beispiel, was ich persönlich begrüße, da es einfach realistischer ist.

Mit Hilfe der Funktionstasten lassen sich alle möglichen (und unmöglichen) Ansichten des Flugzeuges auf dem Schirm bringen, die allesamt von erstaunlicher Detailfülle sind. Überhaupt ist die Bedienungsfreundlichkeit dieser Simulation als vorbildlich zu bezeichnen, kein unnötiges Umschalten oder die Suche nach dem richtigen Key zur richtigen Zeit trüben hier die Spielfreude. Ein bißchen vermisse ich jedoch Highscorelisten wie bei F-16 Falcon, die einem irgendwie das Gefühl vermitteln, man gehöre dazu. Aber wer weiß schon, ob in der Kantine einer russischen Fliegereinheit die Fotos der Kamaraden hängen?

Empfehlen kann man dieses Programm den Jungs vom Bundeswehrbeschaffungsamt, wenn sie diese Maschine geflogen sind, werden sie sich die Sache mit dem Jäger 90 bestimmt noch mal überlegen.

Flugspaß mal aus einer anderen Perspektive, auf der Seite, die sonst immer den Feind darstellt, gepaart mit exzellenter Grafik, hohem Tempo und großer Realitätsnähe, kurzum für Fans von Flugsimulatoren ein absoluts Muß. ■

Dirk Fuchser

	Amiga/PC
Grafik	**10/10**
Sound	**8/7**
Realitätsnähe	**11/11**
Motivation	**10/10**
Preis/Leistung	**9/9**

SHOWDOWN



THE FINAL BATTLE

System: Mata Hari ST, **empf.VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** PSS/Mirrorsoft, England, **Muster von:** Hersteller.

Dem Land Anar droht Vernichtung. Zauberer Suzar hat das legendäre Schwert und Schild aus *Legend of the Sword* erneut gestohlen und Euch gefangengesetzt. In einem ersten Spielteil müßt Ihr Euch und drei Mitstreiter befreien, danach geht's ab in Suzars „Hauptquartier". Mit Hilfe von sechs (zu findenden) Kristallen stellt Ihr nach endlosen Rätseln und Kämpfen den Oberbösewicht - falls Euch nicht vorher die Geduld ausgeht.

Wer sich dem „Endkampf" stellen will, muß nämlich eiserne Nerven haben. Die hübsche Grafik - ganz im Stile von *Cadaver*, sieht man die einzeln ladenden Räume von schräg oben in 3-D-Perspektive - täuscht über manchen Schwachpunkt hinweg. Es gibt keine Animation oder Musik und Eure Spielfigur bleibt nach der ersten Handlung unsichtbar.

Mit doppeltem Mausklick links „operated" man Dinge, mit einfachem Klick - Taste unten halten - zieht man sie ins Inventar. Sachen aus anderen holt man, indem man den Behälter (z.B. Schublade) links doppelklickt, dann rechts einfach anklickt. Unten erscheint dann das Inventar des Behälters. Gewünschtes Item (z.B. Schlüssel) links anklicken, Taste gedrückt halten und auf das Porträt Eures Charakters ziehen. Ein Tip: „operated" einmal den Gegenstand, in dessen Nähe sich der Held zu Anfang befindet ...

Zwar ist die (etwas unklare) Anleitung ins Deutsche übersetzt worden , doch die verschlüsselten Tips am Ende sind Englisch - ebenso wie fast alle Bildschirmmeldungen. Wer Schwierigkeiten hat, einen gespeicherten Spielstand zu laden, gebe unmittelbar vor dem Dateinamen „B:" ein. Fazit: The Final Battle ist ein Spiel mit Haken und Ösen. Man hat das Gefühl, eine längere Bearbeitungszeit hätte ihm gut getan. So aber muß jeder selbst wissen, ob ihn der Griff in die Tasche mit anschließender Geduldsprobe zu sehr schmerzt. ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Steuerung	6
Story:	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7



Der Apfel fällt nicht weit . . .
. . . . vom Birnbaum



STRIDER 2

System: Atari ST (nur Farbe, getestet), Amiga (reingeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Capcom/U.S.Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Heute schon geStridert? Nun, das anglo-japanische Duo U.S. GOLD/CAPCOM hat für diejenigen, welche nach einem guten Jahr langsam aber sicher dieses Actionreißers überdrüssig sind, etwas „Neues" zu bieten: STRIDER II . Doch genug der langen Worte, schauen wir lieber, wie sich der Nachfolger der erfolgreichen Automatenumsetzung so aus der Affäre zieht.

Die Story klingt ohne Zweifel so bescheuert wie eh und je, was ein Zitat aus dem viersprachigen Beipackzettel wohl am besten veranschaulichen dürfte: „Als der Krieger von seinem Eroberungszug im Ostblock zurück-



kehrt, erfährt er, ...". Belassen wir es lieber dabei, denn wichtig erscheint mir ohnehin nur, daß Ihr Euch bei Strider II auf fünf beinharte Levels gefaßt machen müßt. Zugegeben, der erste Spielabschnitt stellt lediglich ein besseres Warm-up dar. Allerdings kann sich der Spieler hier bestens mit seiner neuen Wumme vertraut machen, ein nützliches Killer-Werkzeug neben dem überdimensionalen „Schlachtemesser", das schon bei Strider I Köpfe in Massen rollen ließ. Selbstverständlich finden sich in den einzelnen Levels auch die bekannten Pick-ups, hinter denen sich allerhand Zusatzbewaffnung verbirgt (Dronen etc.).

Vom eigentlichen Gameplay her ist so ziemlich alles beim alten geblieben. Einer der Reize dieses Actiongames liegt mit Sicherheit in der einfaltsreichen Gestaltung der Levels, welche sich deutlich vom sonst in diesem Genre vorherrschenden Einheitsbrei abhebt. So könnt Ihr Euch auf eine regelrechte „Berg- und Talfahrt" freuen, denn bei Strider II haben sich die Macher wiederum nicht nur auf eine Ebene beschränkt. Stattdessen darf unser säbelschwingender Recke in gewohnter Art und Weise Steilwände erklimmen oder im Untergrund sein Unwesen treiben. An der Handlichkeit des Pixelhelden gibt es übrigens nichts zu beanstanden, schließlich gehen die einzelnen Bewegungsabläufe mühelos und vor allem fix vonstatten. Einzig und allein bei seinen Salti zeigt er noch immer leichte Schwächen im Abschluß, scheint unser Männeken doch, wider jegliche Schwerkraft, förmlich zu Boden zu schweben.

Abgesehen von den natürlichen Barrieren strotzen die fünf Levels von Strider II nur so an Schergen, die dem Spieler trotz dessen guter Bewaffnung ganz schön einheizen können. Zwischen- bzw. Endgegner durften da ebenfalls nicht fehlen. Nicht unerwähnt sollte ein kleiner Gag bleiben, den sich die Programmierer für das „große Duell" am Ende eines jeden Levels haben einfallen lassen. Hier verwandelt sich unser Kämpfer nämlich in einen schlagkräftigen Roboter, der allerdings nur wesentlich träger zu Werke gehen kann. Voraussetzung für die Transformation ist jedoch, daß Ihr zuvor einige Energieportionen aufgesammelt habt, die nämlich zum Betrieb dieses Kolosses unabdingbar sind.

Die Versionen für den ATARI ST und den AMIGA unterscheiden sich meines Erachtens nur kaum voneinander. In beiden Fällen gerieten die Grafiken äußerst farbenfroh und zudem detailliert. Die Ballerästheten unter Euch werden deswegen bestimmt voll auf ihre Kosten kommen, wenn der bei Strider II vorherrschende Dauerstreß überhaupt einen Blick auf die nett aufgemachten Levels zulassen sollte. Die Gestaltung der Gegnerscharen sowie deren Animation wußte ebenso zu gefallen. Enttäuscht war ich dagegen von den holprig wirkenden Bewegungssequenzen des Spielersprites. Gleiches gilt für das Scrolling, welches sich leider nur durch unschöne Ruckeleinlagen auszuzeichnen vermag. Der Sound stellt da auch nur Mittelmaß dar.

Obwohl Strider II in puncto Scrolling und Animation leichte Mängel an den Tag legt, kann ich dieses Actiongame dennoch bedenkenlos empfehlen. Aufgrund des recht hohen Schwierigkeitsgrades sowie des abwechslungsreichen Spielablaufes dürfte die Motivation für längere Zeit gesichert sein. ■

Torsten Blum

	ST/Amiga
Grafik	9/9
Sound	7/8
Spielablauf	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/8



CRAZY SUE/SUB RALLEY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** CP-Verlag, Bensheim, **Muster von:** siehe Hersteller

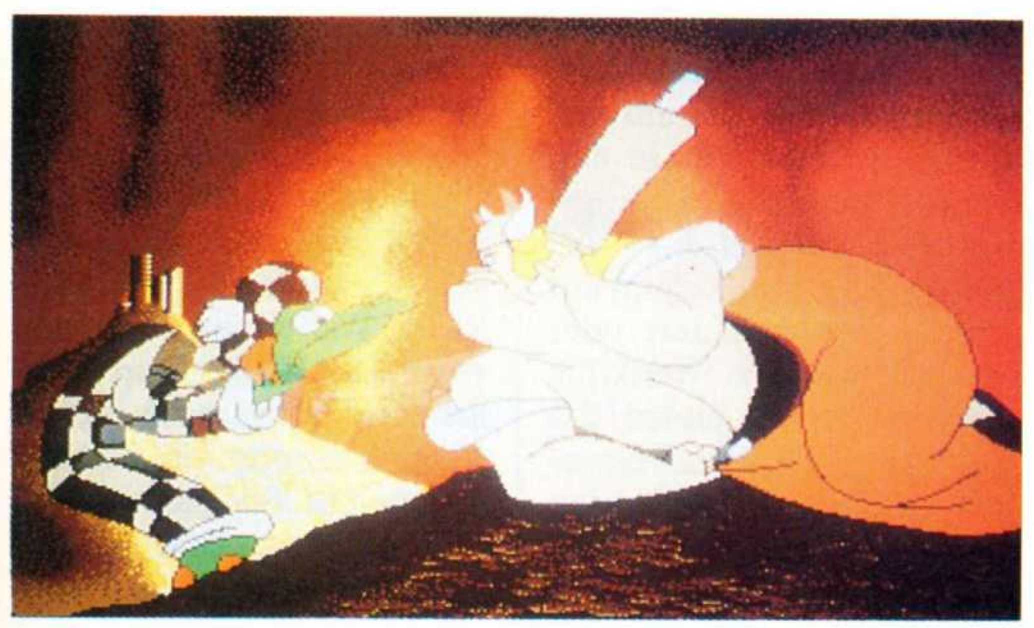
In der Januarausgabe der AMIGA-FUN werden uns diesmal gleich zwei Games angeboten. Das erste, CRAZY SUE mit Namen, ist ein recht passables Jump-and-Run-Spiel, welches dank guter Grafik und ziemlich hohem Schwierigkeitsgrad schon für eine Weile Spielspaß beschert. In zehn ansprechend gestalteten Levels mit jeweils anderer Background-Musik muß man die kleine Susi durch ihre Welt geleiten. Dabei gibt es natürlich auch noch etliche Secret-Levels zu erforschen. Highscores werden leider nicht gespeichert.

SUB RALLEY heißt das zweite Game, welches allerdings das Gefühl in mir aufkommen ließ, das Ganze irgendwo schon einmal gesehen zu haben Richtig! Parallelen zu *Super Sprint* sind unverkennbar in diesem Autorennen, bei dem man wahlweise gegen einen menschlichen Gegner oder gegen die unerbittliche Uhr antreten kann. Sechs Levels, bzw. Rennen gilt es zu bewältigen, und ich schätze, daß dieses Spiel trotz der etwas abgelutschten Spielidee seine Fans finden wird.

Ich kann eigentlich nur sagen, daß der Zwannie für diese Disk nicht verkehrt angelegt ist, da diese beiden Games Vertretern des Full-Price-Genres durchaus das Wasser reichen können. ■

Steve Kups

Grafik:	8/6
Sound:	8/7
Spielablauf:	6/5
Motivation:	8/für Fans
Preis/Leistung:	9



Oh, mein Gott!



DRAGON'S LAIR II: TIME WARP

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Readysoft, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Es ist zum Verzweifeln! Zum Heulen! Findet denn dieses Drama überhaupt kein Ende mehr? Man könnte meinen und hoffen, daß READYSOFT aus den letzten Flops gelernt hätte – dem ist aber nicht so. Auch beim neuesten Megabyte-Werk aus der Grafikdemo-Schmiede wird ein Trickfilm als Spiel verkauft. Dementsprechend ist DRAGON'S LAIR II: TIME WARP natürlich die legitime Fortsetzung jener Ritter-Sage, die mit *Dragon's Lair* und *Dragon's Lair II* ihren Anfang nahm.

Unser tapferer Recke ist diesmal ganz besonders im Streß, denn sein angetrautes Weib erweist sich als Furie und Gebärmaschine. Und dann war da noch der böse Zauberer, der mit einer seltsamen Heirat nach der Allmacht strebt.

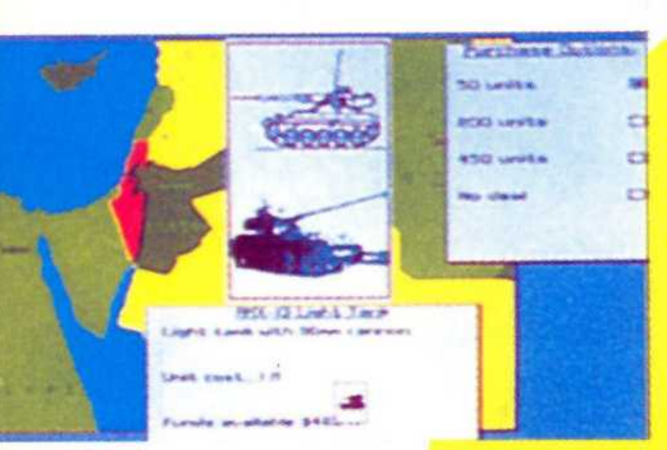
Dieser nette Plot gestaltet sich – wie gewohnt – in einer Animationsorgie, die dem Spieler lediglich die Wahl läßt, an bestimmten Stellen den Joystick in eine von vier möglichen Richtungen zu drücken, damit der Trickfilm weitergeht. Von einem „Spiel" kann also keine Rede sein.

Dafür werden dem Betrachter jedoch Grafiken, Sprites und Animationen der Extraklasse geboten, die den Atem rauben. Zur Untermalung darf Digi-Sound und Sprachausgabe natürlich nicht fehlen. An der Endfassung wird sich bis auf die Joystick-Spielerei natürlich nichts ändern. Da könnt Ihr Euch glatt die 140 Hühner sparen und dieses Public-Domain-Demo kopieren! ■

Michael Suck







Golfkrise hautnah



CONFLICT

System: Atari ST, **empf. VK-Preis: ca. 20 DM, Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Im Low-Budget-Bereich ist MASTERTRONIC bekanntlich ein alter Hase im Geschäft. Dieser Firma gelang es (zumindest auf der Insel), die Billigproduktionen auch durch Qualität salonfähig zu machen. Da war es naheliegend, im Wettbewerb der Systeme auch den 16-Bit-Markt zu beackern. Eines der ersten Produkte der hauseigenen Budget-Reihe „16-Bit-Blitz“ ist ein Game mit hochaktueller Brisanz: CONFLICT – THE MIDDLE EAST SIMULATION ist nicht mehr und nicht weniger als ein komplexes Strategiespiel über eine Region, die immer mehr einem Pulverfaß gleicht. Vom Spieler werden Lösungen verlangt, nach denen auch ein Herr namens Saddam Hussein schon lange sucht. Allerdings übernimmt der Spieler den Part von Saddams Gegner, denn er mimt den Premierminister von Israel. In dieser Funktion müßt ihr mit den neun wichtigsten Staaten der Region (den Irak natürlich eingeschlossen) nach bestem Wissen und Gewissen auskommen. Relegionskonflikte, umstrittene Territorialansprüche, der Palästinenserkonflikt und die generelle Abneigung der Araber gegen die Israelis machen Euch das Leben schwer – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Conflict ist in einzelne Spielzüge unterteilt, in denen Ihr alle wesentlichen Aktionen des israelischen Staates ausführen könnt, um Euch dann vom Rechner sagen zu lassen, welche Auswirkungen Euer Tun auf den Mittleren Osten hat. In den internationalen Zeitungsmeldungen könnt Ihr ersehen, ob die ganze Region auf einen Krieg zusteuert oder gar der atomare Weltkrieg begonen hat. In einem der positiveren Fälle ist es jedoch ebenso möglich, den Palästinensern endlich eine Heimstatt zu geben – es kommt nur auf Euer Geschick an.

Der Spieler kann die internationale Presse verfolgen, diplomatische Bemühungen verstärken oder den Mossad (den israelischen Geheimdienst) um Dossiers bemühen. Wird die Lage kritisch oder gar kriegerisch, können Waffen bei Verbündeten (z.B. den USA) eingekauft und gegen ein beliebiges Land eingesetzt werden. Wer das hohe Risiko liebt, darf natürlich auch selbst angreifen.

Conflict bietet das gesamte Spektrum des politischen und militärischen Vorgehens. Und da besonders die Politik wohl ein schmutziges Geschäft ist, werden die erwähnten schmutzigen Tricks nicht ausgespart. Was spricht schon dagegen, mit offiziellen diplomatischen Bemühungen ein Friedensgespräch mit Syrien zu organisieren, während gleichzeitig die syrischen Widerständler massiv unterstützt werden? Diese und viele andere Optionen bietet Conflict. Auf militärischem Gebiet geht's ebenfalls ins Detail: Reale Waffentypen können von realen Lieferanten (samt Konstruktionszeichnungen) gekauft werden, Geld ist immer da. Die Kriegstaktik wird zwar sehr vereinfacht, doch schließlich ist Conflict auch keine Kriegssimulation.

Wer sich an dem Gebotenen nicht stört und den Realismus dieses Strategiespiels faszinierend findet, bekommt mit Conflict ein erstklassiges, komplexes und sehr variables Game für unglaublich wenig Geld. Das Szenario ist geschickt aufgebaut, eine Spielbeurteilung und Intermezzos beim Weltsicherheitsrat sorgen zudem für eine gute Einschätzung des eigenen staatsmännischen Könnens. Was soll daran geschmacklos sein? Vielleicht dies: Auf dem Cover ist eine Friedenstaube samt Ölzweig in eine Stacheldrahtzaun geflogen. Fies, fies... ■ *Michael Suck*

Grafik	6
Anleitung	8
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Die kleinen Blauen aus dem Alibert



NARCO POLICE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Dinamic, Spanien, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Ein illegales Drogenlabor soll ausgehoben werden. Es wurde unterirdisch auf einer Insel angelegt. Diverse Tunnel führen in das Herz der Drogenküche, und in genau diesen findet der Action-Part des Games statt. Zuvor wird aber auf einer hübsch gezeichneten Karte erst einmal festgelegt, welche Tunnel die drei Spezialeinheiten der Polizei stürmen sollen. Danach schaltet der Commander (der Spieler) auf den Waffenscreen und verteilt die Ausrüstung. Da gibt es „normale„ Schrotmunition, Explosivgeschosse, Panzerfäuste, Mini-Missiles u.v.m.

F1 blendet den Action-Screen ein. Im oberen Teil findet sich ein Monitor, der die aktuelle Einheit anzeigt. Rechts liegt der Befehlsscreen, wo beispielsweise auf eine andere Gruppe umgeschaltet werden kann (Befehl: Group2, Group3 etc. eingeben).

Der größte Teil des Bildschirms zeigt den Tunnelabschnitt, in dem man sich gerade befindet. Hier zeigen sich die Mängel des Games: Es ruckelt arg, wenn man die Spielfigur bewegt, und der Joystick nimmt die Steuerbefehle nur schleppend an.

Wenn es nicht so ruckeln würde und die Steuerung exakt wäre, könnte NARCO POLICE ein richtig gutes Ballergame sein. Die Ansätze des „Cabal-Feelings“ sind nämlich zu spüren. ■ *Cruiser*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

IM BLICKPUNKT

He is a jolly good Car...

Ach, wir werden wieder einmal an die gute, alte 8bit-Zeit erinnert. Die einfachen, aber „sinnvollen" Games kommen nun doch wieder. Das Comeback auf Amiga & ST setzt sich mit dem neuen Plattform-Game CAR-VUP aus dem Hause CORE DESIGN fort, das in Kürze bei uns zu haben sein wird.

In der Amiga-Demoversion von CAR-VUP von CORE DESIGN befinden sich sechs Level voller Fun. Im fertigen Produkt wird es unser motorisierter, freundlicher Held Arnie mit 48 verschiedenen Aufgaben zu tun bekommen.

Arnie, das Auto mit „Profil" ist stets happy im Cartoon-Wunderland. Allerdings muß er stets einige Stahlträger abfahren, um vom freundlichen Hubi ins nächste Level transportiert zu werden. Das Rennen geht gegen die Zeit, so daß Arnie den Fünften einlegen muß, um möglichst hoch zu springen...

In den ersten beiden Leveln geht's noch ganz friedlich ab (Übungs-Modi). Das Einfühlungs- und Einführungs-Moment ist wichtig, da uns „Turbo", ein wahrer Teufel, auf der Hinterachse ist. Ihm ist nicht zu entkommen. Die Berührung mit selbigem läßt Arnie traurig dreinschauen und ein Auto-Leben verlieren.

In den nächst höherern Leveln begegnen uns andere werkstattmäßige Nasties (marschierende Ölkännchen usw.). Auch diesen muß ausgewichen werden. Wieder rauf auf die Stahlträger und die Lämpchen „angeknipst"; bisweilen müssen die Dinger auch eingefärbt werden...

Die simple Spielidee aus der „8bit-Kategorie" wird, wie ich's schon anklingen ließ, **endlich** auch 16bit-mäßig geliefert. Manche wollen nicht immer Hi-Tech; bisweilen ist ein Geschicklichkeitsspiel (siehe auch *Lemmings!*) die bessere Alternative! ■

MANFRED KLEIMANN



Hurra, wir leben noch ... funny car!!!!

Wenn die Lichter ausgehen



PANZA KICK BOXING

System: Amiga, Atari ST (beides getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Mit Händen und Füßen geht es zur Sache, wenn LORICIELS neues Spiel PANZA KICK-BOXING nach einiger Ladedauer endlich auf dem Monitor erscheint. Doch: Das Warten lohnt sich, denn was der Spieler bei diesem Game geboten kommt, sucht – zumindest unter den Kampfspielen – seinesgleichen.

Bevor es zum Kampf kommt, müssen oder besser: sollten einige Vorbereitungsmaßnahmen getroffen werden. Zunächst einmal kann unter verschiedenen Fightern gewählt werden. Sodann kann ein neuer Name eingegeben und entschieden werden, ob die Erfolge des betreffenden Kämpfers auf Diskette abgespeichert werden sollen. Jeder Kickboxer hat drei verschiedene Leistungsmerkmale, nämlich Kraft, Widerstandsfähigkeit und Reaktion. Diese werden in Prozent angezeigt. Verbessern kann man die Qualitäten der Fighter durch entsprechendes Training (Seilspringen, Gewichtheben und Reaktionstest); Kampferfolge wirken sich natürlich ebenfalls positiv auf die Gesamtverfassung aus, während Niederlagen dementgegen Einbußen bedeuten.

Der nächste Schritt sollte die Auswahl der Schlag- und Trittvarianten sein, was mit der Joystickbelegung gleichzusetzen ist. Schließlich wird eingegeben, ob man allein gegen den Computer oder aber zu zweit gegeneinander spielen will.



»Panza Kick-Boxing – der Sport-Hammer, den man gesehen haben muß!«

Soweit auf das Kommende vorbereitet, kann der Kampf beginnen. Man sieht die beiden Fighter einander gegenüberstehen, zwischen ihnen den Ringrichter, der sie zu einem fairen Kampf ermahnt. Das Nummerngirl, das nun den Spieler freundlich anlächelt, ist vorläufig der letzte erfreuliche Anblick, denn nun ertönt der Gongschlag zur ersten Runde. Damit wird es ernst ... und bitter. Sind die ersten beiden Kontrahenten noch relativ einfach zu bezwingen, so stellt der nächste Fighter schon eine schwere Hürde dar. Die Steuerung der Kämpfer ist optimal, und so ist die Auswahl der Tritte und Schläge überhaupt kein Problem. Die Energie der Gegner wird an zwei Scheinwerferleisten veranschaulicht, die über dem Ring hängen. Gehen die Lichter aus, so bedeutet dies das K.O. – der Kampf ist aus, wir geh'n nach Haus'.

Die Grafiken des Spiels sind – ohne zu übertreiben – sensationell. Dies gilt vor allem für die Animation der Akteuere, deren Bewegungen an Wirklichkeitstreue kaum noch zu übertreffen sind. Alles, vom Ansatz eines Angriffs bis zur Ausführung der Aktion, ist brillant dargestellt, und überdies ist auch das Tempo der Kampfhandlungen absolut realistisch. Nicht zu schnell, nicht zu langsam – eben gerade richtig!

Mit Panza Kick-Boxing ist Loriciel ein absoluter Hit gelungen, der sich in seinem Genre sicher bald einen Stammplatz neben Klassikern wie *International Karate* und Co. sichern wird. Ein echter Hammer für Freunde von Sport- und Kampfspielen. Auf keinen Fall entgehen lassen! ■

Bernd Zimmermann



Grafik	10
Animation	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

BLICKPUNKT

TURRICAN II

„Heiter weiter" scheint der neue Slogan der Düsseldorfer Company Rainbow Arts sein. Gleich drei Follow-ups stehen auf der Tagesordnung. Schon erhältlich: M.U.D.S (ASM 12/90) und Z-Out (aktuelle Ausgabe). Anfang nächsten Jahres kommt dann aber der absolute Hammer, das sensationelle Actiongame Turrican wird endlich fortgesetzt. Im Februar soll es auf dem Markt sein: Turrican II – Rainbows Masterpiece No. 2. Alle C-64-, Amiga- und ST-Freaks dürfen sich jetzt schon auf dieses Teil freuen. ASM hat exklusiv die fast fertigen C-64- und Amiga-Fassungen erhalten, um Euch schon vorab die allerheißesten Infos zu präsentieren. O.K. Here we go!





TURRICAN II

System: C-64, Amiga (beide angetestet), ST (in Arbeit), **empf. VK-Preis:** zwischen 35 und 80 DM (je nach System und Datenträger), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Die Geschichte von TURRICAN II knüpft fast nahtlos an die des Vorgängers an. Turrican, der wackere Held, hat im letzten Teil den fiesen Morgul glücklicherweise besiegt. Leider findet er immer noch keine Ruhe, denn da ist noch eine Aufgabe, die es zu erfüllen gilt. Im Lande Landorin nämlich beherrscht eine fiese „Maschine" immer noch die Oberfläche des Planeten, obwohl der Trabant derselben schon längst von mutigen Rebellen vernichtet wurde. Das Volk hat sich deshalb ins Innere ihres einst so blühenden Planeten zurückgezogen. Die „Handlanger" der „Maschine" kämpfen sich immer weiter ins Innere vor, um die Landorianer endgültig auszumerzen. Es gibt nur noch einen Mann, der die armen „Landis" vor dem Untergang retten kann: Turrican.

So ähnlich liest sich die Story zu Turrican II, die Rainbow Arts sich auch eigentlich hätte sparen können. Denn, was wir wollen, sind keine „soften" Stories, sondern handfeste Ballereien (oder?)! Zum Glück bietet Turrican II genau dies, und zwar ohne Ende!

Manfred Trenz hat sich beim Designen der einzelnen Level wahrlich Mühe gegeben; selten habe ich so komplexe und zudem noch spielbare Level in einem derartigen Umfang zu Gesicht bekommen. Der C-64 kocht förmlich, wenn Turrican II gespielt wird. Manfred holt mal wieder das Letzte aus dem guten, alten 64er heraus: 16 Farben, 50 Hertz, unendlich viele Sprites, 1500 Screens, Scrolling in alle Richtungen. Das sind Worte, die das Herz eines jeden 64er-Freaks höher schlagen lassen müßten. Glücklicherweise ist bei der vielen Technik das Gameplay nicht auf der Strecke geblieben. Die insgesamt vier der zwölf Level, die ich probespielen durfte, zeigen, was in der Endversion stecken wird: Action à la Trenz, wie wir es von den Spielautomaten gewohnt sind!

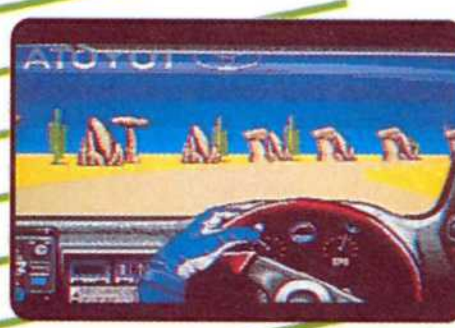


Hinter der Amiga-Version steht wieder einmal FACTOR 5. Die Jungs wollen diesmal den Amiga bis zum „Verrekken" ausnutzen. Julian Eggebrecht (Product Manager) verspricht: 400 Kbyte Sound, Sprachausgabe, Parallax-Scrolling ohne Ende (50 Hertz), 1500 Screens (Levelumfang). Das Ergebnis bleibt freilich abzuwarten. Die Vorversion zeigte uns aber schon: Turrican II wird meiner Meinung nach das ultimative Shoot 'em' up. Gute Chancen, zum Spiel des Monats in ASM gekürt zu werden, hat es auf alle Fälle! Wir werden Euch selbstverständlich auf dem Laufenden halten. Bis dann, viel Spaß beim Ballern, Euer

TORSTEN OPPERMANN

TOYOTA CELICA GT RALLY







Screenshots von Amiga Version



Gebilligt von Toyota (GB) Ltd.



- Realistische Steuerung und Leistung.
- 30 verschiedene und herausfordernde Strecken.
- Schlamm, Regen, Eis, Schnee und sogar Sandstürme.
- Scheinwerfer und Scheibenwischer.
- Redemöglichkeiten mit dem Navigator.*
- Fahrten bei Tag und Nacht.*

* Nur bei Amiga und Atari ST-Versionen.

United Software

SECURICOR EXPRESS PARCELS SERVICE 1990 SHELL OPEN RALLY CHAMPIONS

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. GROBBRITANNIEN
"Vertrieben von United Software GMBH."

Erhältlich für:
AMIGA, ATARI ST/STE. SPECTRUM, AMSTRAD-Kassette und Diskette.

KOPFNUSS

ULTIMA VI, TEIL IV

Der letzte Teil der Kopfnuß endete beim Piraten Homer in Buccaneer's Den. Man bekommt von ihm den neunten und letzten Teil der Schatzkarte. Homer verlangt als Gegenleistung, daß man ihm einen magischen Umhang (Storm Cloak) mitbringt, der zum Piratenschatz gehört. Wenn Ihr die einzelnen Kartenteile richtig zusammensetzt, gelangt Ihr zu einer winzigen Insel mitten im Meer. Sie liegt südlich von New Magincia bei 50 Grad Süd, 50 Grad Ost. Hat man die Insel erreicht (Kahn oder Schiff benutzen), befolgt man die Anweisungen Homers, das bedeutet also: Die drei Gesteinsbrokken suchen und in deren Mitte stehen, von dort drei Schritte nach Süden, neun nach Osten und dann zwölf Schritte nach Süden gehen.

Jetzt steht man neben einem toten Baum. Man gräbt mit einer Schaufel einen Schritt südlich des Baumes ein Loch. Damit ist der Schatz aber noch lange nicht gehoben. Das Loch gibt nämlich lediglich den Eingang zu einem vier Level tiefen Dungeon, der Pirate Cave, frei.

The Pirate Cave, Level 1: In der Piratenhöhle gibt es nicht besonders viele Monster, dafür aber sind die Gänge labyrinthartig zusammengefügt, so daß man sich schnell verlaufen kann. Die zahlreichen Fallen müßt Ihr mit dem *Reveal*-Zauberspruch entschärfen. Direkt vor der Eingangsleiter befindet sich ein Grab. Wenn man es durchsucht, findet man neben den Überresten des Verstorbenen ein paar brauchbare Gegenstände. Bei Leiter 2 klettert man hinab in den nächsten Level.

The Pirate Cave, Level 2: Man begibt sich auf direktem Weg zur nächsten Leiter nach unten und gelangt in den dritten Level.

The Pirate Cave, Level 3: In diesem Level gibt es zahlreiche Bodenlöcher. Nur eines davon führt zum Schatz. Wenn man durch das falsche Loch steigt, fällt die Party in eine der Lavapfützen, die alle in einer abgetrennten Kammer des vierten Levels liegen.

The Pirate Cave, Level 4: Der Schatz befindet sich in einem verschlossenen Gebäude ganz im Osten. Nachdem man die Gaswolken vor dem Eingang mit dem *Dispel Field*-Zauberspruch aufgelöst hat, muß man noch gegen eine größere Menge Schleim ankämpfen, bis man die Türe des Gebäudes erreicht. Diese muß mit einem *Powder Keg* aufgesprengt werden. Man nimmt nun alle Gegenstände mit, die man für nützlich hält und verläßt dann die Piratenhöhle mit Hilfe des *Orb of the Moons*. Folgende Bestandteile des Schatzes müßt Ihr unbedingt bei Euch haben: Die silberne Tafel, den magischen Fächer (*Magic Fan*) und den *Storm Cloak*.

Das nächste Ziel ist das *Lycaeum* auf der *Verity Isle*.

Lycaeum: Hier spricht man mit Mariah über das geheimnisvolle Buch, das Iolo seit Spielbeginn bei sich trägt. Um es zu übersetzen, benötigt Mariah beide Hälften der silbernen Tafel (die eine Hälfte habt Ihr soeben in der Piratenhöhle gefunden, die andere liegt in Mariahs Studienzimmer im Lycaeum). Mariah sagt, daß Iolos Buch den Titel *Book of Prophecies* (Buch der Prophezeiungen) trägt. Es ist ein Buch der Gargoyles. Dort steht geschrieben, daß der Zeitpunkt des bevorstehenden Weltuntergangs an drei Zeichen des Bösen und der Finsternis zu erkennen ist. Zuerst wird ein böses Wesen erscheinen, das der Gargoyle-Rasse nicht angehört. Das Wesen wird folglich auch nicht die Tugenden der Gargoyles befolgen. Stattdessen wird es die heiligste Stätte der Gargoyles schänden und den *Codex of ultimate Wisdom* stehlen. Die Gargoyles nennen das Wesen den falschen Propheten (*False Prophet*). Das ist das erste Zeichen.

Danach wird der falsche Prophet die Unterwelt, in der die Gargoyles leben, zum Untergang bringen. Plagen und Hungersnöte werden das Land überschatten. Das ist das zweite Zeichen.

Das dritte Zeichen äußert sich, indem der falsche Prophet zusammen mit einem gewaltigen Heer die Gargoyle-Rasse ausrotten wird. Die einzige Lösung, den Weltuntergang aufzuhalten ist, den falschen Propheten zu opfern. Das Buch sagt, der falsche Prophet sei der Avatar. Mariah rät Euch, den friedlichen Gargoyle Sin 'Vraal über das Buch und seine Bedeutung zu befragen.

Sin 'Vraal wohnt am Rand der Wüste bei 15 Grad Nord, 63 Grad Ost. Er schlägt vor, zum Reich der Gargoyles zu gehen, um dort nach einer Lösung des Problems zu suchen. Das Wort „opfern" muß in der Sprache der Gargoyles nicht unbedingt „töten" heißen, meint er.

Bevor man aber in die Unterwelt hinabsteigt, um zu den Gargoyles zu kommen, müssen zunächst ein paar Vorbereitungen getroffen werden. In der Nähe von Sin 'Vraals Hütte befindet sich eine Höhle mitten im Sumpf, die man als nächstes besucht.

The Swamp Cave, Level 1: Der Eingang zur Sumpfhöhle befindet sich bei 0 Grad Nord, 38 Grad Ost. Im ersten Level findet Ihr hinter einem schmalen Fluß, den man mit einem Kahn überquert, ein paar Goldnuggets. Das Gewässer wird übrigens von ein paar Riesenkraken und Seeungeheuern bewacht. Ganz im Süden des ersten Levels liegen 100 Goldstücke, die von einer riesigen Hydra bewacht werden. Man steigt bei Leiter 1 hinab in den zweiten Level.

The Swamp Cave, Level 2: Nicht weit von der Leiter entfernt befindet sich eine kleine Kammer, in der einige Waffen herumliegen. Ihr solltet allmählich versuchen, Eure stärksten Kämpfer mit Zweihandwaffen wie zum Beispiel der Hellebarde auszurüsten, da sie eine viel größere Durchschlagskraft haben als gewöhnliche Waffen. Im Süden dieses, Levels haust ein Magier, der unter



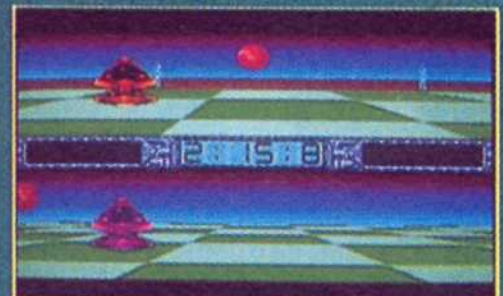
MASTERBLAZER führt 3D-Sport-Action in neue Dimensionen!

MASTERBLAZER™

Als Fortsetzung des bekannten Ballblazer von Lucasfilm Games, nutzt Masterblazer alle technischen Erweiterungen der 16-Bit-Rechner bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit aus.

Spielen Sie den Sport der Zukunft - eine Art "Höchstgeschwindigkeits-Fußballspiel" mit reaktionsschnellen Gleitern (Rotofoils) in futuristischer Umgebung, oder liefern Sie sich auf dem Rennkurs heiße Duelle mit menschlichen oder vom Computer gesteuerten Gegnern.





Bildschirmfotos - Amiga



© 1990 RAINBOW ARTS

Ballblazer (c) 1985 Lucasfilm Games.

Rainbow Arts GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

* Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sekunde (Amiga).
* 1 oder 2 Spieler Modus.
* 8 Spieler können im Wettkampf gegeneinander antreten.
* Jedes Format wurde individuell programmiert, um die Vorteile der einzelnen Rechner voll auszuschöpfen.
* Herausragende Grafiken und eine eindrucksvolle Introsequenz (Amgia).
* Fantastische Musiken und futuristische Soundeffekte.

Erhältlich für
AMIGA & ATARI ST
IBM-PC und Kompatible
- Frühjahr 1991

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

der Erde Schafe züchtet. Er wird von ein paar Skeletten bewacht, die meistens einige Goldstücke bei sich tragen. Die *Swamp Cave* ist übrigens der erste Dungeon, in dem die sogenannten *Corpsers* heimisch sind. Diese Monster ziehen Euch einfach unter die Erde. Wenn Ihr Glück habt, spucken sie Euch schon nach kurzer Zeit aus, wenn nicht ...

An Leiter 1 steigt man hinunter.

The Swamp Cave, Level 3: Man geht direkt zur nach unten führenden Leiter und klettert hinab.

The Swamp Cave, Level 4: Wie so oft liegen im tiefsten Level des Dungeons die größten Schätze. Die Sumpfhöhle ist da keine Ausnahme. In einer abgetrennten Niesche findet Ihr die Leiche eines Zauberers, der unheimlich brauchbare Gegenstände in seinen Taschen hat (drei verschiedene Zauberringe, einen *Lightning*- und einen *Fire Wand*, einen *Storm Cloak*, sowie einen magischen Stock). Damit könnt Ihr die *Swamp Cave* abhaken, denn im restlichen Teil des vierten Levels tummeln sich nur noch Monster, die so gut wie keine Schätze besitzen. Zu einem späteren Zeitpunkt werdet Ihr ein Mittel benötigen, um die Gebirgsketten der Unterwelt (wo die Gargoyles zu Hause sind) zu überqueren. In der Bibliothek des Lycaeums erfährt man von einem Konstrukteur, der sich mit dem Bau eines Ballons beschäftigte. Der Erbauer des Ballons ist aber schon lange verschwunden. In Minoc bekommt man glücklicherweise einen Tip, wo er sich aufhalten könnte.

Stadt Minoc: Um vom untersten Level der *Swamp Cave* nach Minoc zu gelangen, benutzt man den *Orb of the Moons*. Zuerst befragt man Isabella, die Bürgermeisterin der Stadt (nach *Balloon* fragen). Sie schickt Euch zu Selganor, dem Vorsitzenden der Handwerkergilde. Selganor erklärt, daß der Ballonkonstrukteur aufgebrochen ist, um den verrückten Magier Sutek zu sprechen.

Sutek lebt auf einer kleinen Insel ganz im Süden des Ozeans. Dort steht auch sein Schloß, in dem er hauptsächlich Tierversuche durchführt. Auf dem Weg zu Suteks Schloß kommt man bei der Pirateninsel *Buccaneer's Den* vorbei, wo man dem Piraten Homer den versprochenen *Storm Cloak* überreicht. Homer hält sich wie immer in der Taverne auf.

Sutek's Castle: Bei 77 Grad Süd, 66 Grad Ost befindet sich ein Bootsanlegesteg. Das Eingangstor des Schlosses wird von einer Horde tollwütiger Hasen bewacht, die Ihr erst niedermachen müßt. Das Tor muß dann mit Schießpulver (*Powder Keg*) aufgesprengt werden. Man steht nun in einem Vorhof, der von einem Wassergraben durchzogen wird. Um auf die andere Seite des Grabens zu kommen, müßt Ihr mit dem *Telekinesis*-Zauberspruch an der großen Kurbel drehen, damit die Zugbrücke hinuntergelassen wird. Man geht nun zu den auf der Karte eingezeichneten Hebeln und stellt die ersten beiden von rechts um. Hierauf öffnen sich sämtliche Fallgitter im Schloß.

Der Eingang zu Suteks Laboratorium wird übrigens von einer Hydra bewacht. Man fragt Sutek nach dem Ballonkonstrukteur (über *Mad* und *Balloon* sprechen, Suteks Frage bejahen, dann nach den *Catacombs* und *Pushme Pullyu* fragen). Der verrückte Zauberer Sutek erklärt, der Ballonkonstrukteur habe für ihn in den Katakomben unter dem Schloß gearbeitet. Ein paar Schritte südlich des Laboratoriums liegt der Eingang zu den Katakomben.

Sutek's Catacombs, Level 1: Im ersten Level gibt es einen kleinen Raum mit zahlreichen Hebeln und Schaltern. Man verstellt alle vier Schalter und steigt dann an Leiter 4 hinab. Wenn man die Hebel betätigt, öffnet Ihr die Käfige dreier Riesenschlangen, die Euch an den Kragen wollen.

Sutek's Catacombs, Level 2: Hier erwartet Euch eine seltsame Kreatur, die einem doppelköpfigen Pferd ähnelt. Sie heißt *Pushme Pullyu*. Sie stellt Euch ein Rätsel, das man mit *East* beantwortet (über *Puzzle* sprechen). Man geht nun den Gang entlang nach rechts und klettert die Leiter hinunter.

Sutek's Catacombs, Level 3: Man geht auf direktem Weg zu Leiter 1 und steigt hinab in den letzten Level.

Sutek's Catacombs, Level 4: Der Ballonkonstrukteur ist tot. Seine Leiche liegt in einer Kammer im Nordwesten. In seinen Taschen findet man die Konstruktionspläne für den Ballon. Sie beschreiben, welche Materialien man für den Bau eines Ballons benötigt. Sie sagen allerdings nicht, woher man sie bekommt. Der Schwerpunkt dieser Kopfnuß liegt deshalb in der Beschaffung aller wichtigen Bauelemente für den Ballon. Man zaubert sich mit dem *Orb of the Moons* zuerst zur Stadt Britain, wo man sich von Lord British in seinem Schloß heilen läßt. Anschließend tauscht man in der Wechselstube seine Goldnuggets in Goldstücke um. Im Waffenladen stockt man seinen Vorrat an Pfeilen auf. In der Nähe der Abtei *Empath Abbey* befindet sich eine Höhle, in der man Seide finden kann. Die Seide benötigt man für die Ballonhaut. Zunächst aber sieht man sich in der Zyklopenhöhle um, die auf dem Weg nach *Empath Abbey* liegt.

The Cyclops Cave, Level 1: Der Eingang zu diesem Mini-Dungeon befindet sich bei 9 Grad Süd, 15 Grad West. Im ersten Level stößt man auf ein paar Goldstücke, Backpacks, Gems und dergleichen, die die Zyklopen einfach so herumliegen lassen. Ein Zyklop ist übrigens trotz seiner gewaltigen Körpergröße und Kraft ein ziemlich träger und schwacher Gegner.

The Cyclops Cave, Level 2: In diesem Level könnt Ihr Eure Partymitglieder mit frischem Essen und Wein versorgen. Die Zyklopen haben hier nämlich ihren Speisesaal eingerichtet.

The Cyclops Cave, Level 3: Im dritten Level lagern ebenfalls Lebensmittel, sowie Dutzende von Pulverfässern. Die Pulverfässer gleichen in ihrer Wirkung dem *Explosion*-Zauberspruch. Sie sind aber sehr schwer und deshalb ist es besser, nur wenige von ihnen mitzunehmen. Man verläßt die Zyklopenhöhle und begibt sich zurück auf den Pfad in Richtung *Empath Abbey*. Wenn es Nacht wird, begegnet Ihr wahrscheinlich einem *Wisp*. Sie sehen aus wie bläuliche Kristallkugeln, die durch die Luft fliegen. Wenn man mit einem *Wisp* spricht, bekommt man den *Armageddon*-Zauberspruch, der alles Leben in Britannia vernichtet (nach *Name, Zog, Job, Substence, Info, Secret, Information* und *Interest* fragen). Es ist wohl selbstverständlich, daß man den *Armageddon*-Zauberspruch niemals benutzt. Die *Wisps* interessieren sich für das *Lost Book of Mantras*, das aus der Bibliothek des Lycaeums stammt. Falls Ihr Euch an die vorhergehenden Teile dieser Kopfnuß gehalten habt, befindet es sich bereits in Eurem Backpack.

Die *Wisps* geben für das Buch jedem Partymitglied soviel Gold, wie er tragen kann. Ihr solltet deshalb schwere Gegenstände vor dem Gespräch mit den *Wisps* ablegen.

Empath Abbey: Falls Ihr es nötig habt, laßt Ihr Eure Partymitglieder von der Heilerin Stephanie kurieren. Sie verlangt dafür übrigens von allen Heilern in Britannia den geringsten Geldbetrag. In der Abtei wohnen ein paar Mönche, die sich mit Bienenzucht und Weinbau beschäftigen. Eine Flasche Wein kostet hier allerdings bis zu 100 Goldmünzen! Ein Stück weiter östlich findet Ihr die *Spider Cave*.

The Spider Cave, Level 1: Wie der Name der Höhle schon verrät, wohnen hier Spinnen (Eingang bei 14 Grad Nord, 27 Grad West). Die Spinnen sind zwar nicht besonders ausdauernd, dafür aber können sie Euch mit ihren Netzen festhalten oder mit einem Biß vergiften. Die Spinnennetze müßt Ihr mit ein paar Schwerthieben zerschlagen.

The Spider Cave, Level 2: In diesem Level müßt Ihr die herumliegende Spinnenseide einsammeln. Ein paar der eingewickelten Leichen hier unten haben nützliche Gegenstände in ihren Taschen. Als nächstes müßt Ihr Euch darum kümmern, den Großteil Eures Goldes loszuwerden. Das Vermögen, das Euch die *Wisps* vermacht haben, ist so schwer, daß Ihr keinen Gegenstand mehr aufnehmen könnt, ohne einen anderen wegzuwerfen. Einen Teil des Goldes haben Euch die *Wisps* in Klumpenform überreicht, so daß Ihr erst die Wechselstube in Britain aufsuchen müßt, um dafür Münzen zu erhalten.

Um das Geld loszukriegen haben sich bewährt:

- Großeinkauf in Trinsics Waffenshop: Hier stattet Ihr alle Partymitglieder mit magischen Rüstungen aus (die sind nämlich besonders teuer).
- Ihr besucht die Magierin Xiao (Lycaeum) und den Zauberer Horance (Stadt Skara Brae), um bei ihnen Zauberformeln und -zutaten einzukaufen.

Nicht bewährt haben sich:

- Casinobesuch in der Stadt Paws.
- Komasaufen in *Empath Abbey.*

Wenn Ihr Euer Geld ausgegeben habt oder nicht mehr wißt, wohin damit, dann zaubert Euch mittels des *Orb of the Moons* zum *Shrine of Honor.* Ihr habt dort gegen eine Horde Gargoyles zu kämpfen, die den Schrein belagern. Mit der *Rune of Honor* und dem dazugehörenden Mantra (*Summ*) hebt man das Schutzschild auf, das um den Schrein gelegt wurde. Dabei wird ein weiterer Moonstone freigegeben, den man einsteckt. In der Nähe des Schreines befindet sich der Dungeon *Heroes' Hole* (Eingang bei 56 Grad Süd, 5 Grad Ost).

Heroes' Hole, Level 1: Das einzige, was es in diesem Dungeon gibt, sind Monster, Monster und nochmal Monster. Von Riesenfledermäusen über bösartige Magier und lebende Skelette bis hin zur Hydra ist hier so gut wie jede Bestie vertreten. Es gibt also Möglichkeiten genug, Erfahrungspunkte zu sammeln. Die benötigt Ihr auch dringend, denn schon für den siebten Charakterlevel braucht Ihr mindestens 3200 Experience Points.

Heroes' Hole ist übrigens mit den Dungeons *Heftimus' Cave* (endet in Jhelom) und *Despise* (liegt in der Nähe der Stadt Britain) verbunden. An Leiter 1 steigt man in den zweiten Level.

Heroes' Hole, Level 2: Von hier führt eine Leiter zum Dungeon *Despise*, der zweitgrößten Goldmine (nach dem Dungeon *Shame*) von Britannia. Die Leiter wird von ein paar *Acid Slugs* bewacht.

Dungeon Despise, Level 1: Viele der Goldnuggets liegen bereits an der Erdoberfläche, so daß Ihr sie nur noch einsammeln müßt. Wer eine Schaufel oder einen Pickel zur Hand hat, kann auch nach Gold graben. Man steigt dann an Leiter 2 hinab in den zweiten Level.

Dungeon Despise, Level 2: Die ersten beiden Levels von *Despise* sind in je zwei separate Kammern geteilt. Wenn Ihr an Leiter 1 nach oben klettert, gelangt Ihr in die zweite Kammer des ersten Levels. Dort sind wieder einige Goldnuggets einzusammeln. Außerdem findet Ihr in einer Nische im Nordosten zehn Gems. Im Südwesten liegt ein Toter, dessen Taschen man durchsucht. Anschließend klettert zurück in den zweiten Level und von dort nach unten in die dritte und unterste Ebene.

Dungeon Despise, Level 3: Auch im dritten Level gibt es viele wertvolle Gegenstände. In einer kleinen Kammer im Osten findet Ihr drei magische Ringe, sowie einige *Magic Potions.* Diese werden jedoch von ein bis zwei Riesenschlangen und ein paar *Corpsers* bewacht.

Unsichtbarkeitsringe gewährleisten den besten Schutz gegen diese Monster. Ab und zu sind lange Stacheln in den Boden eingelassen, die man mit dem *Vanish*-Zauberspruch auflöst. Im Nordwesten hausen ein paar Riesenspinnen, die einen unvorsichtigen Abenteurer eingefangen und getötet haben. Er trägt noch ein paar brauchbare Sachen bei sich. Auf einer kleinen Insel inmitten des unterirdischen Sees steht eine Leiter, die nach oben zur anderen Kammer des zweiten Levels führt. Die Insel erreicht Ihr mit einem Kahn. In der abgetrennten Kammer des zweiten Levels findet man drei weitere magische Ringe. Mit dem *Orb of the Moons* zaubert man sich nun zur Stadt Britain, wo man wie immer die Wechselstube besucht und seine Party von Lord British heilen läßt. Eventuell könnt Ihr durch Meditation an einem der Schreine einen Level aufsteigen. Man besucht nun die Stadt Paws, die ein Stück südlich von Britain liegt.

Stadt Paws: Der Besitzer der Taverne (Dr. Cat) bezahlt Euch für *Snilwit's big Book of Boardgame Strategy* 200 Goldstücke (über *Name, Job, Patrons, Thindle, Play* und *Book* sprechen). Ein paar Häuser weiter unten wohnt Arbeth, der Eure Rohseide zu feinen Fäden spinnt.

Falls sich Euer Avatar im siebten Charakterlevel befindet und den *Gate Travel*-Zauberspruch benutzen kann, vergrabt Ihr in Paws einen Moonstone. Paws ist nämlich mit dem *Orb of the Moons* nicht direkt erreichbar.

Mit *Gate Travel* könnt Ihr Euch aber jeder Zeit zu einem beliebigen Moonstone (in diesem Fall also nach *Paws*) zaubern. Das nächste Ziel ist die Stadt Minoc, wo man sich von Michelle den Korb für den Ballon anfertigen läßt (nach *Balloon, Plans* und *Gargoyles* fragen). Man muß ihr dafür 300 Goldstükke bezahlen. Als nächstes braucht Ihr einen Kessel, den Ihr im Dungeon *Wrong* (nicht weit von Minoc entfernt) oder in der *Cyclops Cave* findet. Der Kessel wiegt übrigens ganze 16 Stones.

Die Weberin Charlotte in New Magincia macht aus den Seidenfäden einen feinen Stoff (kostet zehn Goldstükke). Ihr müßt dann zurück nach Paws, um bei Mortude ein langes Stück Seil zu kaufen (fünf Goldstücke). In der gleichen Stadt wohnt Miss Trihun, die aus dem Stoff die eigentliche Ballonhaut herstellt. Wenn man jetzt die Pläne benutzt (mit *Use*), ist der Ballon fertig. Der vorletzte Teil der Komplettlösung ist hiermit beendet. ■

HANNES KRUPPA

SECRET SERVICE

Jetz' kommt's: Kölle, Kölle, ...

... und das vernünftigste Vorwort seit langer Zeit – ehrlich! Zwischendurch sind nämlich – wie immer – einige Dinge passiert: 1.) Ein oder zwei Leser haben sich beschwert, was ich immer für einen Schwachsinn schreiben würde (na und?), 2.) Ich bin mit einer Caravelle 160 km/h gefahren, 3.) Mein Auto leckt irgendwo Sprit, und 4.) ich habe auf der Messe in Köln den Stand mitbetreut. Grüße an folgende Leute – hoffentlich vergesse ich niemanden: Kiki & Steve, Harald, Frank & den Rest vom Stand gegenüber (Prost!), Olli L., Stefan S., Florian S., Will, Boris, Chris, Julian E., Kristin & Rest, Martina, Marc, Jochen, Ulli, Rolf & Rest, Michael L., Andreas E., Manfred T., Andrew, Paul, Vincent & Louis, Claus-Peter L., Darius, Walter, Uwe P., Jürgen, Markus & Nicole, alle anderen witzigen Leute sowie Steve, Basti, Andreas & Markus, die alle vier nicht da waren. So, das wäre geschafft. Kommen wir zu Themen, die die Leserschaft schon eher interessieren dürften. Ööhmm... Tjaaa – im Moment passiert links neben mir etwas sehr, sehr Unterhaltsames: Peter versucht nämlich, ein Fax abzuschicken und gleichzeitig eine Rolle neues Faxpapier in diese transzendentale (oder so...) Wundermaschine einzulegen. Wirklich köstlich – inzwischen schauen Mats, Achim und ich begeistert zu... Unsere Adresse lautet wie immer: 'Mahatmas Zentrum Seelisch-Geistiger Säuberung, Postfach 870, 3440 Eschwege' oder 'Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege'

Sir Fred

Wenn man bei Sir Fred (System ???) die Taste *F4* drückt, kommt man angeblich sofort zum Schloß.

Marian Jopp

T. M. H Turtles

Man packe seinen Gameboy aus, stecke das Modul rein, gehe letztendlich in den Pausenmodus und mache dies: Hoch, hoch, runter, runter, rechts, links, rechts, Knopf B und Knopf A. Wenn alles geklappt hat, ist die Energie nun aufgefrischt.

Silvia Samadelli

Invest

Wem es hier zulange dauert, die 100 Mio. Dollar zu erspielen, dem sei folgende Strategie ans Herz gelegt:

Man kaufe sich ein eigenes Unternehmen und informiert sich, welche Firmen die Computer-Gegner besitzen. Nun kauft man die Aktienmehrheit einer Computer-Firma, verkauft deren Waren und anschließend wieder die Aktien. Das macht man mit jeder Computer-Firma. Auf diese Weise bekommt man den Erlös des Warenverkaufs auf dem Konto gutgeschrieben, ohne daß man die laufenden Kosten der jeweiligen Firma tragen müßte. Sollten die Tacken mal nicht reichen, nimmt man sich eben einen Kredit - was soll's.

Alex G.

Twintris

Angeblich soll man, um unendliche Credits zu erhalten, beim letzten Credit beide Joystickbuttons (zwei Ports?) gleichzeitig drücken.

Fallovie & Intelsat

James Pond

Man drücke *Control, Return, Y, X, C, V, B, N, M* und ein paar andere Tasten in dieser Richtung. Somit hat man genügend Zeit, einen Schutzengelchen und alle Levels anzuwählen.

Rossi

Damocles

Hier ein möglicher Lösungsweg:

Man handelt beim Präsidenten die Summe auf 20 Millionen ECUs hoch. Nachdem man seinen Gleiter geholt hat, fliegt man nach Snow Island (03-00), wo sich der erste Trigger befindet. Nun geht's weiter nach Key West (07-00), wo man im Keller den Antigrav findet.

Anschließend fliegt man nach Bare Island (06-02), wo im Keller der Zeitzünder liegt. Den zugehörigen Sprengstoff findet man bei 06-05 im dritten Obergeschoß (Kiste).

Von hier geht's nach Capitol City (11-08), um mit dem Transmitter fünf (Ebenen?) abwärts zu springen (das Flugzeug mitnehmen).

Auf Metis angekommen fliegt man nach 05-06, wo man hinter einer Geheimtür den zweiten Trigger einsammeln kann. Weiter geht's mit dem Transmitter bis Gaea (Transmitter 0), wo man im Haus von Prof. Hantzen landet. Hier findet man den dritten Trigger. Die Eingangstür sprengt man mit einer Ladung Stärke 3 auf. Bei 09-02 (im Niemandsland) findet man die Novabombe.

Weiter nun mit dem Flugzeug nach Solon (das ist ein Mond von Gaea). Im Labyrinth gibt's einen Goldbarren zu finden, den man in einem Geschäft nach dem Rückflug zu Chaldea auf Gaea verkauft. Mit dem Geld geht man in den Laden (05-06) und kauft die HiFi-Anlage (ist der vierte Trigger!).

Zum Schluß fliegt man mit dem Flugzeug zum Kometen (direkt an der Spitze kann man auf dem Kometen landen), stellt die Nova-Bombe ab und entfernt sich eiligst. Aus sicherer Entfernung kann man nach dem Einschalten der vier Zünder das Ende von Damocles bewun-



dern. Damit ist Eris gerettet, und der Söldner bekommt seine 20 Mio. ECUs.

Was man ebenfalls ausprobieren sollte: Gaea oder Eris wegblasen!

Noch ein paar Tips:

Der A to Z-Computer zeigt an, welche Gebäude interessant sind. Der Besuch in der Novagen-Zentrale (Birmingham Island) lohnt sich. Auf Tolosa steht ein verschlossenes Gebäude, das einen interessanten Inhalt hat (mit Sprengen geht alles!).

Der Händler auf Mentor (05-03) zahlt Höchstpreise.

·Doorkey C auf Metis paßt zum Tresor der Bank auf Capitol City (15-12).

Wer Probleme mit der Luft oder ähnlichen Dingen hat, findet auf Birmingham Island (09-14) die Lösung seiner Probleme (für 25.000 ECUs). *Boris Clauß*

Secret of the Silver Blades

Wenn man eine unerfahrene Party hat, renne man gegen eine Wand, und zwar solange, bis man von Monstern angegriffen wird. Falls unter den angreifenden Monstern ein Hill Giant ist, bekommt man auch als *Novice* 2000-3000 Erfahrungspunkte.

Mario P.

Ooops Up

Die Levelcodes zu Ooops Up erhielten wir. Hier sind sie:

Sandra Melchior

OOOPS UP

LEVEL	PASS	LEVEL	PASS	LEVEL	PASS
02	DK51	03	30FJ	04	FL59
05	Q058	06	FA20	07	5F6J
08	CKD4	09	NF05	10	D04G
11	40V8	12	FDL0	13	V03D
14	49F8	15	WAQD	16	X038
17	UU09	18	40FJ	19	X03C
20	DK49	21	G8LD	22	P49X
23	A0A5	24	39VS	25	XPE4
26	FE5C	27	CXE5	28	32H4
29	PD30	30	10F4	31	D947
32	FD4G	33	DK48	34	206G
35	DK39	36	DGL0	37	D049
38	GP05	39	F049	40	4G7H
41	XPE5	42	UP9F	43	AQ1Q
44	S046	45	VE96	46	X94B
47	E114	48	D824	49	84DS
50	S04L	51	FOR0	52	2FF7
53	R4KG	54	39GH	55	PW04
56	OEP5	57	R4G6	58	MF03
59	OW75	60	MC90	61	00T8
62	TI27	63	W3RE	64	905W
65	TRP2	66	6GI3	67	REWQ
68	IPOU	69	HGF6	70	FUK0
71	30RT	72	JUEE	73	MIRO
74	GULU	75	JUG8	76	R2T7
77	TUP8	78	KOP9	79	BIWI
80	EB01	81	SA3A	82	S4A9
83	LA8D	84	MUE0	85	ER7E
86	NEPT	87	W8GA	88	PI31
89	2I10	90	A234	91	X3Q1
92	NEC1	93	GUF7	94	A3K9
95	C5J0	96	JH90	97	JUBI
98	V069	99	T800	100	4799

Elite

Für die Elites auf dem PC hier ein schneller Patch: Zuerst einmal muß man das Spiel starten. Nun speichert man ab, steigt aus dem Programm aus, lädt etwas in der Richtung von PC-Shell, holt sich das Commander-File (Endung *.CDR*) und setzt alle unterstrichenen Bytes auf *FF.* Das speichert man ab, lädt das Programm usw. halt.

Hier nun die nötige Abbildung: *Erwin Fuchs*

```
PC Shell V6  File  Disk  Options  Applications  Special  Help        | 10:43am
Drive A  C                                                          Advanced Mode
-----------------------------------File Edit---------------------------------------
 FOX.CDR      Relative sector 0000000, Clust 01857, Disk Abs Sec 0001A84

0000(0000) 43 6F 6D 6D 61 6E 64 65 72 20 66 69 6C 65 1A 0F  Commander file
0016(0010) 0D 43 4F 4D 4D 41 4E 44 45 52 20 00 20 20 20 20   COMMANDER
0032(0020) 20 20 31 30 30 2E 30 20 43 72 65 64 69 74 73 00    100.0 Credits
0048(0030) 4A 5A 48 02 53 B7 00 14 56 50 40 50 40 14 56 01  JZH S╖  VP§P§ V
0064(0040) 4C 41 56 45 00 00 00 00 00 04 07 00 00 03 02 05  LAVE
0080(0050) 1C FF 00 00 00 F0 34 84 18 4C 41 56 45 20 20 20       4ä^LAVE
0096(0060) 20 00 04 07 00 00 03 02 05 1C FF 00 00 00 F0 34                 4
0112(0070) 84 18 A4 B9 B9 AC 00 FF 03 00 00 01 00 00 00 00  ä^ñ╣╣¼
0128(0080) 00 00 00 00 00 00 01 00 E8 03 00 00 00 00 4A 41          Φ     JA
0144(0090) 4D 45 53 4F 4E 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  MESON
0160(00A0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0176(00B0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0192(00C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0208(00D0) C4 48 8D E4 48 FF 0F 49 91 F4 FF 93 44 49 95 F4  ─HìΣH  Iæ⌠ ôDIò⌠
0224(00E0) FF 97 84 49 99 A4 49 9B C4 49 9D E4 49 9F 04 4A   ùäIÖñI¢─I¥ΣIƒ J
0240(00F0) A1 24 4A A3 44 4A A5 64 4A A7 84 4A A9 A4 4A AB  í$JúDJÑdJºäJ⌐ñJ½

1Help   2Index  3Exit   4      5Ascii  6Sector 7Edit   8      9NextF  10
```

Prince of Persia

Gleich noch einen Patch für den PC hinterhergeworfen bekommt Ihr hier umsonst, damit wir ein schönes Beispiel für einen abartigen Satzbau haben. Also: Man nehme wieder mal einen Mon, hole sich die Datei *PRINCE.SAV* und setze bei 1.) ein neues Zeitlimit, bei 2.) den Level ($01-$0D) und bei 3.) die Lebenspunkte ein, womit dann vieles klar wäre. *A. Gottwald*

```
Pfad=C:\SP\POP\*.*
Dat.=PRINCE.SAV      Relativ Sektor 0000000, Clust 02318, Plat abs Sek 0009419

Displacement  ----------------- Hex Codes--------------------   | ASCII-Werte
 0000(0000)   99 00 DA 00 08 00 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |  +   0
 0016(0010)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0032(0020)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0048(0030)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0064(0040)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0080(0050)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0096(0060)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0112(0070)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0144(0090)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0160(00A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0176(00B0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0192(00C0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0208(00D0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0224(00E0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   |
 0240(00F0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Day of the Viper

Grundsätzliches:

Für alle feindlichen Roboter gilt: Am leichtesten zerstörbar sind sie mit Treffern auf ihre blauen Flächen oder direkte Teffer auf ihre Waffensysteme, wenn sie gerade feuern. Einige Roboter (obere Level) haben keine blauen Flächen, diese sollte man mit Kopfschüssen eliminieren. Eine Besonderheit stellt der Obermotz GAR dar (Building 5, Floor 5). Dieser hat als einziger Gegner einen Schutzschild und ist nur verwundbar, wenn er feuert.

Waffensysteme und Schutzschilde der Viper:

Die Feuerkraft einer Lasergun und die Abwehrkraft eines Schutzschildes richten sich nach deren Farbe, wobei blau am schlechtesten und weiß am besten ist. Einzige Ausnahme: Die grüne Superlasergun im fünften Gebäude, die alles andere in den Schatten stellt. Diese Waffe ist extrem geschützt durch Bodenminen, so daß man schwer an sie herankommt. Diese Waffe überhitzt überhaupt nicht mehr, hat eine enorme Durchschlagskraft und ist in ihrer Feuerkraft nur noch vom Energiedepot der Viper abhängig.

Energiekristall und Repairpods:

Diese liegen verstreut auf allen Buildings herum. Ihre Effizienz ist in der Farbfolge gleich wie die der Guns und Schilde.

Anmerkungen und kurze Tips:

Es wird hier nicht für alle Gegenstände beschrieben, in welchen Buildings und auf welchen Floors sie zu finden sind. Dies ist sowieso ein Ding der Unmöglichkeit, da bei jedem Neustart des Games die Gegenstände anders verteilt sind. Sogar die Türen zu den einzelnen Räumen sind dann teilweise andersfarbig als vorher (aus rot wurde gelb etc.). Nur auf die Gegenstände, die auch nach mehrfachem Neustart immer auf demselben Floor liegen, wird näher eingegangen. Außerdem: Ein bißchen Spaß und Spannung soll man beim Spiel ja noch behalten. Welchen Nutzen sie haben, wird gleich beschrieben. Eines noch vorweg: Man sollte nicht versuchen, der Reihe nach die Floors (Etagen) der einzelnen Gebäude zu durchkämmen. So ist das Game fast unmöglich zu lösen. Also nicht stur von Floor eins nach Floor fünf durchwursteln, sondern ruhig mal einen oder zwei Floors höher fahren, wenn man nicht weiter kommt. Was man auf gar keinen Fall tun sollte ist: Absaven, wenn man einen neuen, unbekannten Floor erreicht hat, also im Fahrstuhlraum einer unbekannten Etage steht, sondern immer auf dem Floor absaven, den man gerade beendet hat. Saved man auf einen unbekannten Floor ab, dann werden alle Gegner mitgesaved, und zwar dort, wo sie auf dem Floor gerade stehen. Man kann dann Pech haben, falls man vernichtet wird (das wird man oft) und man neustarten muß, daß die Konstellation der Gegner so schwierig ist, daß man unmöglich weiter kommt und seine wertvollen Extrawaffen gänzlich aufbrauchen muß. Saved man auf einem durchgespielten Floor ab, werden alle Gegner auf einem unbekannten Floor neu verteilt. Mit ein bißchen Glück geht es dann einigermaßen einfach, leicht ist es jedoch nie.

Sollte trotz allem noch irgendwo ein Gegenstand auftauchen, der hier nicht beschrieben ist (eigentlich unwahrscheinlich, aber nie ganz auszuschließen bei einem so komplexen Game), sollte man auf alle Fälle sofort absaven, bevor man ihn benutzt. Man weiß ja nie, was passiert...

BOLA-BOMB: Wirkt gegen alle fliegenden und teilweise auch gegen bodenständige Gegner. Ist nutzlos im fünften Gebäude.

RF: Friert Gegner für fünf Sekunden ein und macht sie bewegungsunfähig. Sehr wirkungsvoll gegen kleine, flache, fliegende Gegner. Den Freezer bei allen Gegnern genau dann zünden, wenn sie gerade feuern, d. h. ihr Mündungsfeuer zu sehen ist. Dann sind sie anschließend leicht mit der Lasergun zu vernichten. Gegen Panzer (es gibt zwei Sorten ab dem dritten Building) sollte man nach Gebrauch des Freezers allerdings eine Granate (Grenade) oder besser zwei einsetzen. Der Freezer ist im fünften Gebäude gegen alle Gegner wirkungslos.

GRENADE: Wirksam gegen alle Gegner, und das auf jedem Floor und in jedem Building. Eine Universalwaffe gegen jede Art von Gegner, mit Ausnahme von Panzer-Robots. Bei denen sollte man erst den Freezer anwenden und anschließend 2 Granaten nachschieben. Wirkt allerdings bei manchen Gegnern nur, wenn sie gerade feuern, d. h. man sollte sie nur werfen, wenn ein Gegner gerade sein Mündungsfeuer zeigt.

NEUTRONEN DETONATOR: Durchschlagender Erfolg auf der ganzen Linie, jedenfalls einschließlich Building 4, Floor 5. Fetzt alles weg, sogar Gegner, die 2-3 Steps weiter weg stehen, d. h. die man nicht gerade direkt bekämpft. Einzige Waffe, die Panzer-Robots mit einem Schlag knackt. Aber: Bitte sparsam damit umgehen. Findet man auch manchmal 3-4 Stück davon auf einem Floor, so kann es sein, daß es diese netten Dinger die nächsten 3 Etagen nicht zu sehen gibt. Vorsicht damit im fünften Gebäude: Hier hat sich eine Umkehrreaktion gezeigt, d. h. Gegner, die man mit Laser- und Granatenbeschuß schon weich geklopft hat, werden nach Gebrauch des Detonators wieder stärker. Wirkt aber teilweise trotzdem vereinzelt gegen Gegner in Building fünf, jedoch sollte man auf den Detonator dort vorsichtshalber lieber verzichten, Granaten tuns auch.

STAR BUST WEAPON: Wirkt gegen alle fliegenden Feinde, mit Ausnahme der gelben. Vernichtet auch weiter entfernte, fliegende Feinde. Ist aber nicht bei allen bodenständigen Gegnern wirksam. Man kann sie ohne Bedenken in allen Buildings und auf allen Floors einsetzen.

Spezialwaffen und Gegenstände:

Dies sind Objekte, die einzeln unwirksam sind. Man benötigt meistens ein Zusatzteil.

LOWER/HIGHER HEMISPHÄRE: Eine zweigeteilte Waffe, die man erstmal zusammenbauen muß, damit sie funktioniert. Hat man beide Teile endlich gefunden, dann wirkt sie noch nicht mal so gut wie eine Granate. Man kennt sie nur einmal benutzen, dann ist sie weg. Im fünften Gebäude einsetzbar. Sie behindert aber zusehr den kostbaren Transportraum der Viper, als daß es sich lohnt, sich mit ihr abzuschleppen. Jede Granate taugt mehr, und die liegen überall herum. Vielleicht wirkt sie doch gegen irgendetwas, wenn man noch nicht alle Chips in die Viper eingebaut hat. Jedenfalls bringt sie gar nichts, wenn man seine Viper voll aufgerüstet hat, und das hat man auf jeden Fall eher, als die beiden Teile der Hemisphäre gefunden. Testurteil: Überflüssiger Ballast.

NOTES: Sie liegen hier und da herum, man sollte sie einsammeln und in den Räumen mit dem Zahlenschloß benutzen. Auch wenn sich eine Note als unbrauchbar auf einem Floor erweist, so kann sie trotzdem auf einem anderen Floor brauchbar sein, al-



so auf keinen Fall gleich aus dem Rekorder löschen, wenn die Note das Sesam nicht öffnet. Eine Note für Floor 2, Building 1 kann durchaus für Floor 5, Building 3 passen. Es hat keinen Sinn, an dieser Stelle Codes für die Schlösser zu nennen, da sie bei jedem Neubeginn des Games anders lauten.

CIRCUIT ETCHER (nur im Zusammenhang mit dem Circuit fuel etcher zu verwenden): Dieses nützliche Gerät fertigt für die Viper die Teile an, die man schon so lange sucht, wie z. B. die Anti-Minen Chips. Tolle Sache. Hat man diese beiden Teile noch nicht gefunden, ist es sinnlos, das fünfte Gebäude zu betreten, da es dort von De-Plotter-Minen nur so wimmelt. Es sei denn, man hat den Anti-De-Plotter Chip schon vorher gefunden. Mit diesem Gerät geht man folgendermaßen vor: Hat man beide Teile beisammen (den Fuel Behälter und den Circuit Etcher), so muß (!) man erst mal absaven. Hat man das hinter sich, eines der beiden Teile anklicken. Es erscheint augenblicklich ein neuer Chip. Der C. Etcher ist dann verschwunden. Nun kann es sein, daß man diesen Chip bereits gefunden hat. Dann einfach gleich nochmal laden und den Etcher auf ein Neues benutzen, denn der Circuit Etcher stellt dann mit Sicherheit ein anderes Teil her. Dies sollte man sooft tun, bis er den Deplotter Neutralizer Chip fabriziert hat, denn sonst ist jeder Vorstoß ins fünfte Building sinnlos.

CIRCUIT REPAIR DEVICE: Reparaturpod für defekte Chips der Viper. Repariert alle kaputten Chips auf einmal, wenn man eine Proxi-Mine überfahren hat. Dieses Reparaturset ist ab Floor 4, Building 4 mehrfach zu finden.

NEUTRONEN EMITTER: Manche Floors sind teilweise unbeleuchtet, man sieht die Gegner erst, wenn's zu spät ist. Auch findet man Gegenstände auf dem Boden nicht. Nicht so, wer den Emitter mit sich herumschleppt: Es werde Licht! Übrigens: Im gesamten Building fünf herrscht Negerkampf im Tunnel, sprich: Es ist die totale Darkness angesagt.

ZUGANGSKARTEN: Sie ermöglichen das Betreten der einzelnen Räume. Im Gegensatz zum Fußball gibt es hier deren fünf: blau, grün, rot, gelb, weiß sind die Farben. Man findet von jeder Farbe jeweils nur eine einzige Karte im ganzen Spiel, deshalb sind unbedingt alle Floors ganz und nicht nur teilweise zu durchsuchen, zumindest bis man alle hat.

SECURITY ROOM ACTIVATOR: Eine grüne Steckkarte, mehrfach ab Floor fünf, Building drei vorhanden. Mit dieser Karte unterm Arm eilt man zum Security Room einer Etage, auf der die Gegner allzu mächtig sind. Karte rein, Security System aktiviert, ein lauter Knall, und alle Gegner einer Etage sind weggeblasen. Funktioniert bestens bis auf das verflixte Building fünf. Dort entlockt man den Gegnern damit nicht mal ein müdes Grinsen, wahrscheinlich liegen die Dinger deshalb dort mehrfach herum. Die Minen auf dem Boden bleiben allerdings liegen, die verschwinden nicht mit dem Sec.syste

-Activator. Die Activator-Steckkarte kann man nur einmal benutzen, danach heißt es, eine neue zu finden. Also genau überlegen, ob man sie tatsächlich einsetzen will. Tip: Floor 4, Building 3 ist praktisch nur mit dieser Karte zu schaffen.

TOXIC WASTE: Nur im Notfall zu benutzen, wenn der Viper energiemäßig die Puste auszugehen droht. Man erhält Energie, aber die Viper wird bei Gebrauch des Toxic Waste auch beschädigt. Nicht einsetzen, wenn die Viper schon stark beschädigt ist. Die Energiemenge, die im Toxic Waste steckt, ist unterschiedlich - mal mehr, mal weniger. Dies gilt auch für den Grad der Beschädigung bei Gebrauch.

BATTERIEN: Meist findet man sie ungeladen. Sie dienen als zusätzliche Energiequelle der Viper. Hat man mal das seltene Glück und findet so viele Energiekristalle, daß man sie nicht alle der Viper einverleiben kann, so kann man deren Energie in diesen Batterien speichern. Die Energie einer geladenen Batterie wird aber nicht automatisch der Viper zugeführt. Wenn deren Energiebalken am Ende ist, muß man die Batterien durch Anklicken zur Energieabgabe aktivieren.

POWER ROOM ACTVATOR: Ein blaues Dings mit zwei Enden. Benutzt man es in einem Power Room, so wird die Viper vollgepowert bis zum Gehtnichtmehr. So hat die Sucherei nach den Energiekristallen also doch noch ein glückliches Ende. Ab Building 5, Floor 1 ist man dabei. Den Activator kann man immer wieder verwenden; er bleibt erhalten und ist im fünften Gebäude zweimal vorhanden.

REPAIR ROOM ACTI-

VATOR: Ein weißes Schächtelchen mit rotem Kreuz. Mit ihm kann man der Viper im Repair Room neues Leben einhauchen: Der Damage-Balken verschwindet, und man ist wieder heiß auf die nächste Klopperei. Auch die Suche nach den Repairkugeln ist damit ab Floor eins, Building fünf vorbei. Immer wieder verwendbar.

Die Minen und ihre entsprechenden Anti-Minen Chips:

DE-PLOTTER MINE: Killt linken Monitor der Viper, Gegenmittel: De-Plotter Neutralizer Chip. Gefährlichste aller Minen überhaupt.

DISRUPTER MINE: Beschädigt die Viper, Gegenmittel: Disr.Neutralizer Chip.

GYROSCOPE MINE: Wirbelt die Viper kurz herum, Gegenmittel: Gyroscopic Stabilizer Chip.

TELEPORT TRAP: Versetzt die Viper auf dem Floor, Gegenmittel: Teleport Neutralizer Chip.

PROXIMITY MINE: Killt Zusatzchips der Viper, kostet Energy und beschädigt die Viper auch noch zusätzlich, sehr gefährlich. Gegenmittel: Proximity Neutralizer Chip.

PROTON MINE: Kostet Energie, Gegenmittel: Proton Mine Deflector Chip.

Und nun wird's nochmal spannend, denn jetzt ist der Obermotz Gar an der Reihe. Wer's lieber selber machen will, sollte nun nicht weiterlesen.

Gar hockt im Computerraum der 5. Etage im 5. Building. Der Zugang ist leicht zu finden, da es von Minen nur so wimmelt (genau wie bei der Edelwumme auf Floor zwei, Building fünf). Man legt alle Eintrittskarten ab, um sich die Taschen für Handgranaten und ähnliches frei zu machen und behält nur die bei sich, die die Tür zu Gars Unterschlupf öffnet. Ist man drin, sollte man nach dem ersten Schreck Ruhe bewahren. Erst eine Granate werfen, wenn Gar feuert, und zwar genau in diesem Moment, denn zum Feuern muß er sein Schutzschild einen Moment öffnen. Hat man seine Granaten geworfen, und er ist immer noch nicht bedient, dann alles in ihn rein, was die Gun hergibt, aber nur dann, wenn er feuert. Ist er erledigt, dann aktiviert man den Computer, der hinter Gar steht, und eilt zum Terminal auf dieser Etage (dort, wo man die letzte weiße Disk gefunden hat) und aktiviert auch dieses. Hat man alle Disks auf allen Floors und in allen Buildings gefunden, dann ist das Game beendet. Ansonsten muß man sich noch mal bemühen und die restlichen Disks finden. *A. Meyer*

Red Heat

Uuuuh jääääh... um bei Red Heat auf dem C-64 ein bisserl besser an den Kuchen zu kommen, gibt man in der Highscoreliste einfach *TINMAN* ein. Nun bekommt man unendliche Energie.

Bounty Bob

Super Shiobi

Wie kommt man an unendliche Shuriken? Ganz einfach! Man begebe sich ins Options-Menü, wähle *00 Shuriken* und verweile mit dem Pfeil für einige atemlose Momente, und zwar solange, bis ein Ton erklingt. Nun sollte man unendliche Shuriken zur Verfügung haben.

Matthias Koch

Curse of Ra

Die Codes für die Levels 1-99 von Curse of Ra kommen in rascher Folge geflogen:

1: Wobbler
2: Yeg
3: Cthulhu
4: Lovecraft
5: Tommyknockers
6: Watchers
7: Midgard
8: Unicorn
9: Isis
10: Midnight
11: Kazgaroth
12: Miscatonic
13: Thorbadin
14: Mishakal
15: Abanasinia
16: Earthmother
17: Azatoth
18: Akallabeth
19: Silmarillion
20: Draug
21: Sindarin
22: Ossiriand
23: Mithril
24: Glaurung
25: Elbereth
26: Thoron
27: Amarth
28: Thargelion
29: Naugrim
30: Meremont
31: Caerweddin
32: Stahlratte
33: Mandelbrot
34: von Koch
35: Christus
36: Jehova
37: 92E2 JMP 92E2
38: Rawheadrex
39: Hellraiser
40: Pinhead
41: Devpac
42: Einsteinium
43: Protactinium
44: Promethium
45: J S Bach
46: Toccata Et Euga
47: Brandenburg
48: Colonia Claudia
49: Volksgarten
50: Terra
51: 64738
52: 64802
53: Nibelungen
54: Hagen von Tronje
55: Donar
56: Skidbladnir
57: Dagon
58: Slawotski
59: Cullinana
60: Arta Myrdhyn
61: Anna Magdalena
62: Phillip Emanuel
63: Graceland
64: Solly Roger
65: Get Funky
66: Twilight
67: Dragonlance
68: Hatheg Kla
69: Inquanok
70: Kiran
71: Oukranos
72: Thran
73: Ulthar
74: Thalarion
75: Ngranek
76: Chathuria
77: Entropie
78: Heissenberg
79: Laplace
80: Sona Nyl
81: Differential
82: Integral
83: Hyperzyklus
84: Apfel Mann
85: Chaos
86: Dyakhee
87: Dendrit
88: Neuron
89: Dankreas
90: Panakrea
91: Unordnung
92: Deutschland
93: Germany
94: Music Television
95: John Belushi
96: Rhythm N Blues
97: Gleichrichter
98: Translation
99: Cthuga
100: / *Benjamin Herzog*

Rings of Medusa

Bei ROM auf dem C-64 drücke man ganz einfach bei einem Kampf *Runstoprestore*, gebe *LOAD„ROM.-CONS",8* und starte mit *RUN*. Die betreffende Armee ist geschlagen, und man erhält seine Beute.

TFD

Es soll aber auch einfacher gehen (ebenfalls C-64), nämlich so: Man braucht etwa 50 Bogenschützen. Zur Sicherheit sollte man aber auch ein paar Bogenschützen und Zauberer haben.

Wenn der Kampf beginnt, zieht man zuerst alle seine Truppen in die Reserve. Der Computer unternimmt *nichts*! Nun beschießt man die gegnerische Einheiten mit Hilfe der Bogenschützen solange, bis man sie allesamt niedergemacht hat. Der Computer unternimmt hierbei ebenfalls *nichts*! Danach kassiert man ab und freut sich. *Sebastian*



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Ultima 4

Wer hilft K. Lompfert über seine Anfangsschwierigkeiten bei Ultima IV hinweg? Während seinen ersten Spieltagen tauchten folgende Probleme auf:

1.) Wenn er im Castle Britannia Lord British aufsuchen will, kommt er nicht durch die verschlossene Tür. Bei dem Befehl *Open* bekommt er nur zur Antwort *Not here.* Braucht K. für diese Tür einen Schüssel? Wenn nein, wie öffnet man diese Tür?

2.) Wonach fragt man die weisen Druiden?

3.) Wie gelangt man zu der Rune für *Justice*, bzw. wie erfüllt man den Auftrag von *Talfourd*?

K. weist ausdrücklich darauf hin, daß er das Originalspiel mit Anleitung benutzt.

X-Out, Blood Money, Flimbo's Quest

Art of Mystery sucht dringendst Cheats oder Pokes zu den 64'er-Versionen von X-Out, Blood Money und Flimbo's Quest.

Shadow of the Unicorn

Ein verzweifelter Spectrum-User sucht nach der Komplettlösung zu dem recht alten Action-Adventure Shadow of the Unicorn. Wer von Euch hat das Spiel damals gelöst und hilft Jan, dieses Kapitel der Software-Geschichte endlich abzuschließen?

Shadow of the Beast

Wie schaltet man den Generator bei Shadow of the Beast aus?

Fatal Heritage

Wie kommt man bei Fatal Heritage zum Notar, und wie gelangt man an den Impfpaß?

Action-Replay

Wer kennt das (angeblich vorhandene) SysOp-Commando beim **Action-Replay**? auf dem C-64?

The Yawn

Und nun einige Fragen zu The Yawn von Wolfhagens Timo: Wie kommt man am pinkfarbigen Ritter vorbei? Wie kann man die lila Tür im Musikzimmer öffnen? Wozu braucht man die vielen Schlüssel?

Ghostbusters 2

Max Boost läßt fragen, was man bei Ghostbusters 2 im Museum machen muß, um Janosz und Vigo zu vernichten?

Puzznic

Wer kennt sich mit Puzznic aus und weiß den Code für Level 48?

Battletech

Zu dem Spiel Battletech hat Guido eine Frage, die ihm hier gewährt sei: Nachdem er die Aufträge vom alten Mann in der *Inventor's Hut* erledigt hat, weiß er nicht mehr weiter. Er hat die ganze Landschaft abgesucht, aber nichts gefunden, was ihn weiterbringen könnte.

Champions of Krynn

Auch die Champions of Krynn geben in dieser Ausgabe wieder ein Stelldichein. M. Siemens hat dies veranlaßt: Wie kommt man in das *Tomb of Sir Dargaard und in die Ogre Base*?

Michael ist, nachdem er Selek verlassen hatte, erst wieder in den *Outpost* gegangen. Was war sein Fehler? Wo die beiden obengenannten Orte sind, ist bekannt, nicht aber, wie man diese betreten kann!

(Anm.: Ich möchte an dieser Stelle auf die ASM Special 8/90 hinweisen, in der Ihr eine Megalösung dieses Spiels finden könnt!)

Shadow of the Beast II

Wo ist bei Beast II der Steinbruch? Wo ist außerdem der Ring, den der alte Mann sucht, und wo sind die beiden Drachen? Hauke Horn harrt Eurer Antwort.

Auch Christian hat dazu einige Fragen: Wo kann man das Pergament des alten Mannes finden? Wie lautet das Paßwort? Was macht man mit dem zerkleinerten Stein?

Dragon Wars

Natürlich darf in dieser Ausgabe der ASM die Frage zu Dragon Wars nicht fehlen! Hier ist sie also: Henrik Hoppe möchte also wissen, wo die *Jade Eyes* zu finden sind?

Legend of the Sword

Ein namentlich nicht zu ermittelnder Leser hat Fragen zu Legend of the Sword: Wie kommt man ohne Manipulation der Spielstände in die Sümpfe? Was macht man bei dem Jäger? Was macht man mit dem Elch? Was fängt man mit dem Code „TRAVEENUD" an? Wie kommt man in die andere Dimension?

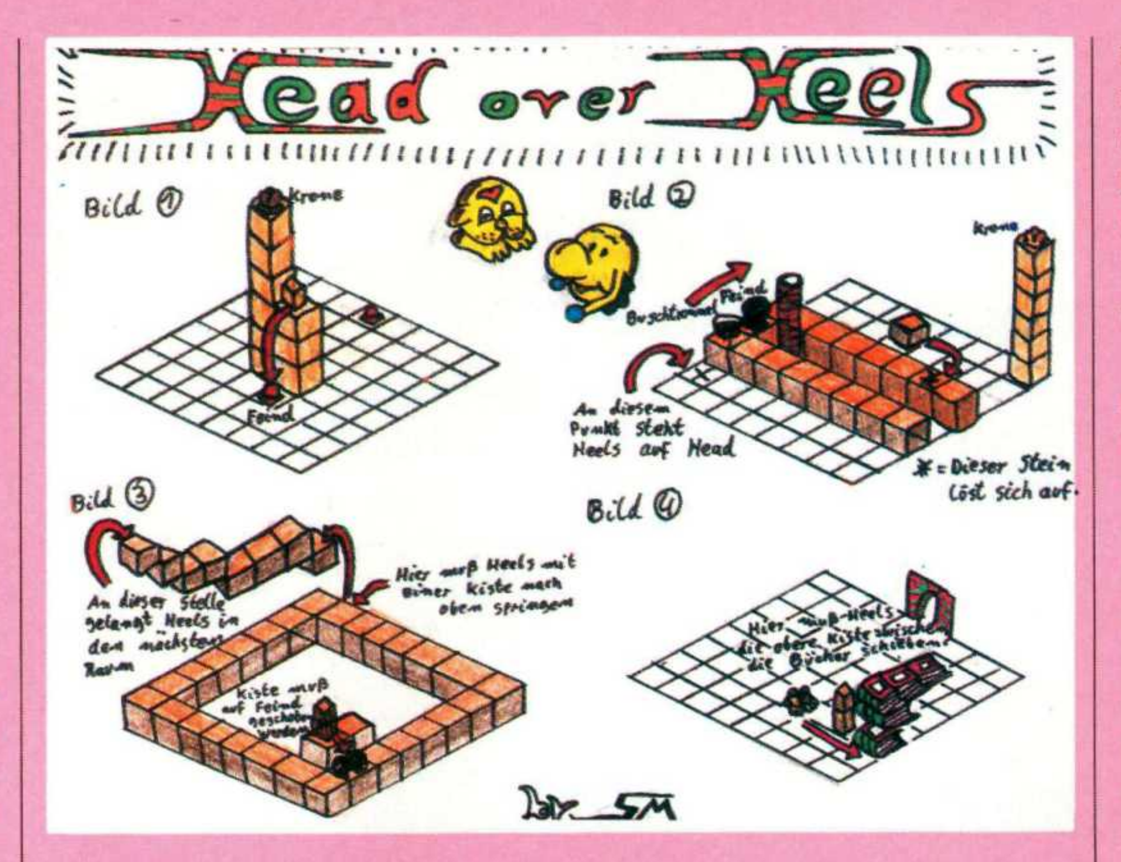
Chaos Strikes Back

Chaos Strikes Back, auch bei Helmut Relsky: Wie geht's über die letzte Fallgrube vor dem *Roundabout* (im dritten Level?!)?

Ultima V

Wo findet man die *Shard of Falsehood* bei Ultima V, fragt sich Arno M. Er hat gehört, daß sie sich eventuell in der Unterwelt des Dungeons *Deceit* befinden soll, die für ihn bis jetzt aber noch nicht aufzufinden war.

... und ein paar Antworten



Elite

Heute beginnen wir den Hint-Hunt Antwortenservice mit dem von Martin (ASM 11/90) ersehnten Elite-Tip: Die Aufträge erhält man sehr einfach! Man springt zuerst in die zweite Galaxis und führt dort ca. 60-65 Hypersprünge durch. Wenn man jetzt auf einer Raumstation landet, erhält man den ersten Auftrag. Nach demselben Prinzip geht man in den nächsten Galaxien vor.

Oettl Albert

Head over Heels

Tips zu den vier Hardcopies zu Head over Heels aus der ASM 11/90 hat Steffen anzubieten:

Bild 1: *Head* muß sich von *Heels* trennen und einen Gegner abschießen, der sich dabei neben der drei Kisten hohen Erhöhung befinden muß. *Head* kann nämlich dann die oberste Kiste auf den Feind schieben, der jetzt stillsteht. Danach springt *Head* mit *Heels* auf die Kiste, die sich auf dem Feind befindet. Von dort springt man auf die Erhöhung vor der Krone (die Kiste muß man dabei mitnehmen) und kann schließlich mit *Head* die Krone erreichen.

Bild 2: Man muß zuerst auf das Polster gehen, das sich in Luft auflöst, um den Gegenstand, der sich auf dem Boden befindet, dazwischen schieben zu können. Nun muß man den Feind auf die andere Seite bringen, er darf aber dabei nicht auf den Boden gelangen. Dieses erreicht man, indem man *Heels* auf *Head* stellt und den Geist mit der Buschtrommel zwischen Wand und Steinturm auf die andere Seite schiebt. Ist dieses getan, springt man mit der Trommel auf den Steinturm und schiebt diese auf den Geist. Dann springt man auf die Trommel und *Head* kann die Krone leicht erreichen; er muß sich lediglich mit *Heels* an der äußersten Kante der Trommel befinden.

Bild 3: Dieser Raum ist ziemlich einfach. Man nimmt mit *Heels* eine Kiste auf und schiebt die andere auf den Feind. Man springt hinterher, und wenn die Stelle erreicht ist, an der man hinauf muß, drückt man *Enter.* Nun muß man *Space* drücken, da man noch eine Kiste braucht. Diese stellt man auf das hohe Feld links außen und drückt den Feuerknopf. Schon ist man im nächsten Raum.

Bild 4: In der sogenannten *Book World* gibt es noch einige schwierigere Räume als diesen! Man schiebt hier eine Kiste vor das erste Buch und nimmt die andere auf. Nun stellt man sich auf die erste Kiste und drückt *Enter*, so daß die Kisten jetzt übereinander gestapelt sind. Die oberste Kiste wird nun zur Hälfte unter die zwei Bücher geschoben. Man stellt sich anschließend auf die untere Kiste und drückt *Space*, so daß man auf der zweiten (eingeklemmten) Kiste steht. Durch erneutes Betätigen der Space-Taste befindet man sich auf den Büchern und kann problemlos zum nächsten Raum gelangen.

Steffen Moritz

Hostages

Für alle, die nicht wissen, wie man sich bei Hostages abseilt (siehe ASM 11/90), hier der Tip: Mit einem Joystickdruck nach rechts seilt man sich ab. Mit Joystick links stoppt man. Man sollte sich in kurzen Abständen abseilen, da sonst das Seil reißt. Wenn man vor einem Fenster hängt, steigt man mit einem Druck auf den Feuerknopf und Joystick links ein. Man sollte darauf achten, daß sich kein Terrorist hinter dem Fenster befindet. Also zuerst abschießen!

Henning Jorsten

Legend of the Sword

Und es geht weiter mit den Antworten zu Fragen aus der ASM 11/90; einige Rätsel, die sich Andreas beim Spielen von Legend of the Sword aufgetan haben, konnten von Arno Nym gelöst werden:

Die *Mud Beasts* kann man seines Erachtens nach gar nicht töten!! Energie kann man wieder auftanken, indem man Schildkröten vernascht. Voraussetzung dafür ist, daß man *chooped wood, hunting knife + tinderbox* besitzt.

Das *hunting knife* findet man im Skelett auf der Turmtreppe der Burg, das *chooped wood* gibt's, wenn man mit der *battle axe* den umgefallenen Baum bearbeitet, und die *tinderbox* haben die Humanoiden dabei, die auch den Speer haben. Zur Vorbereitung des Dinners sollte man folgendermaßen vorgehen: Zuerst geht man zu einer Schildkröte und tötet sie (*Attack turtle with hunting knife.*). Daraufhin macht man ein Feuer (*Make fire*). Das Essen erfolgt dann automatisch, und die Energie steigt.

Arno, ey

Starflight

Auch die Starflight-Frage aus der ASM 11/90 kann beantwortet werden: Das *Crystal Orb* findet man auf *Sphexi* bei 46N/15E im *Most Magnificent Hexagon.*

Arnd Monsees

Guild of Thieves

Guild of Thieves (ASM 11/90) ist jetzt angesagt: Die *Laute* bekommt man folgendermaßen: Mit dem Geldschein aus dem *Drawing Room* wettet man auf die (!) Ratte und kassiert einen Scheck. Mit diesem Scheck kann man in der Mühle dem Müller die Laute abkaufen. Die Mühle muß dann vorsichtig (*carefully*) verlassen werden.

Und so kommt man aus dem Sumpf unter dem Tempel: In der *Junction Chamber* zerbricht man die Eisenstäbe und geht nach SW bis zum Wasserfall. Hier läßt man man die Strickleiter nach un-



ten und kehrt zum Tempel zurück. Auf der Sandbank buddelt man im Sand und zieht sich die Stiefel an. Mit diesen kann man problemlos die Höhle betreten und am Wasserfall die Leiter hochklettern. Mit der Schachtel im *White Room* macht man folgendes: Im Stall reibt man das Hufeisen (Voraussetzung für Glück!) und geht dann in den *White Room*. Den gelben Würfel rollt man (*Roll die*), und eine Glücksfee erscheint. Man gibt *Five* ein, nimmt den Würfel und steckt ihn in den *yellow slot* der Schachtel. Dasselbe tut man in den anderen drei Räumen: Immer *Five* und die Farben beachten. hat man alle vier Würfel in die Schachtel gesteckt, so erhält man den *plastic die*.

Jörg Borchert

Lost Dutchman Mine

So löst man das Game auf dem ST locker im *Save & Win*-Verfahren:

1. Im Saloon dem Pokerspieler das erste Kartenstück abzocken. Er setzt es, wenn er kein Geld mehr hat – also einfach immer hoch rangehen und bei einem Sieg abspeichern.

2. Zur nächsten Mine rennen und, sobald fündig geworden, (Goldschimmer) das Edelmetall mit der Spitzhacke aufpicken. Nun abspeichern und neu laden. Siehe da: Das Gold ist an dieser Stelle neu aufgefüllt worden. Das geht an den Orten, die man bereits verlassen hat, nicht mehr. Diesen Vorgang wiederholt man, bis man genügend Geld für die Ausrüstung zusammen hat.

3. Nun nimmt man sich ein Seil und klappert solange die Höhlen (nicht Minen!) ab, bis man das zweite Kartenteil ergattert hat. Nun speichert man, verläßt das Programm und startet neu. Nun lädt man den alten Spielstand, und das dritte Kartenteil liegt bereits vor einem am Boden. Hat man sich auf diese Art und Weise alle sechs Kartenteile ergattert, sucht man den auf der Karte angekreuzten Ort auf. Die Mine liegt meist in offenem Gelände, nicht an einem Berghang!

4. Seil, Hacke und genügend Vorräte mitnehmen. Ist man tief in die Mine eingedrungen, versperrt ein Erdrutsch den Rückweg. Trotzdem beherzt nach unten klettern, bis man auf die Super-Goldader stößt.

5. Das Tageslicht sieht man nur wieder, wenn man an den Spinnenfäden hochklettert. Hierbei darf man keins dieser Krabbeltiere berühren! Man springe also von Faden zu Faden und kralle sich notfalls an der Wand fest.

6. Glücklich oben angekommen geht's ab zur Assay-Office, wo man als erfolgreicher Digger seinen Claim anmelden kann.

Heiko & Frank

Explora II

Alle Fragen zu Explora II von D. Lindemann (ASM 10/90) konnte Jürgen aus Düsseldorf beantworten.

Level 2: Um den Felsen zu bewegen, benutzt man den Anker aus Level 1 mit dem kleinen Felsen links.

Level 5: Sprechen: *Are you Circe ..* (Man bekommt als Antwort: *Come stranger .*).

Sprechen: *But first I* Jetzt benutzt man den Ring der Königin, den man in Level 13 bekommt.

Sprechen: *Renew anselves* (Die Antwort ist *You must be*)

Sprechen: *Surely it is a .*

Level 6: Sprechen: *O Prophet Tiresias, drink this blood*

Dabei muß man den Krug mit Zyklopenblut aus Level 2 anreichen (Die Antwort ist: *Here is* ....)

Sprechen: *Do your job ..* (Darauf bekommt man *Do not touch Helios* zu hören.)

Die letzte Spracheingabe ist *Charybdis*.

Level 7: Man benutze die Liane aus Level 5 mit dem Schiffsmast und stopft der Mannschaft die Kerzen aus Level 9 in die Ohren.

Level 8: Der rechten Kuh (? – es sind Ochsen) muß man mit dem Schwertgriff ein Horn abbrechen und es mitnehmen.

Level 10: In der Wüste gibt es nichts zu tun, vom Aufsammeln von Schwert und Schwertscheide abgesehen.

Jürgen Hain

King's Quest II

Sönke fragte in der ASM 11/90 nach dem Land hinter den drei Türen bei King's Quest II. Michael hat sich dort für ihn etwas umgesehen: Im Land hinter den Türen geht man ein Bild rauf und nimmt dort das Fischernetz. Nun geht man zum Wasser und gibt *Go fishing* ein. Nun sollte man einen goldenen Fisch gefangen haben. Diesen nimmt man und geht ins Wasser. Der Fisch bringt uns auf eine Insel. Diese sucht man nach einem Medaillon ab, welches man mitnimmt. nun geht man den Turm hoch und gibt dem Löwen das Fleisch, welches man hoffentlich aus Draculas Schloß hat mitgehen lassen. Nun kann man die Tür passieren und die Frau seiner Träume küssen. Man liest das Medaillon, gibt *Home* ein und kann sich die Endsequenz anschauen.

Michael Meinert

Hier wird ohne Ende gewonnen...

Auch diesmal wieder verlosen wir einige wunderbare Dinge unter allen Secret Service/Hint-Hunt-Einsendern. Wenn Ihr also unerwartet ein Paket bekommt, in dem es ausnahmsweise mal nicht seltsam tickt, und in dem sich auch keine Rechnung befindet, dann könnte es sein, daß Ihr eines unserer unglaublich großzügigen Dankeschön-Pakete erhalten habt. Zur Sicherheit: Gebt bitte beim Einsenden von irgendwelchen Tips etc. Euer System an, damit's keine weiteren Komplikationen gibt. Hier kommt ganz dick unsere Adresse:

ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege

Unsere HOTLINE findet statt, und zwar

jeden Mittwoch von 16.30–19.00 Uhr

unter (0 56 51) 3 00 11 oder 3 00 12!

Bis ans Ende aller Tage.

Euer





CONTACT -markt

Biete Software

**** Aufgepaßt **** Shop Imperium und Amerika, zwei Wirtschaftssimulationen für den Amiga! Preis je 15 DM incl. Disk/Porto bei Peter Höfner, Schwarzgrabenweg 9, A-5020 Salzburg.

Verkaufe Originale für C64. Projekt Firestart Disk für 25 DM und Flimbo's Quest Kass. für 15 DM. Ruft gleich an: 0741/22210, nach Marc verlangen. M. Blank, Saline 27, 7210 Rottweil.

Kennen Sie ICTX? Vergessen Sie's! Project Space Trade / Wirtschaft-C64 D ist da! Super Graf., 20 seit. Anl., 1 Disk Info: Rückporto--Spiel: 30 DM, PASRIME, Oliver Auschnath, Im Altengarten 1, 5900 Siegen -- Try it!

ST-ST-ST Verkaufe Originale für DM 20,-. Hostages, Ivanhoe usw. Gratisliste bei Hanno Gallinger, Camino del Faro, E-15292 Muros-Larino

The Special Brothers. Wir bieten die neueste Amiga-Software. Auch Abos. Schreibt an: Schroeder Joel, PO.Box 206, 3403 Dudelange, Luxembourg. Schreiben auch Ingros für Euch.

You want the newest Software für your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Softw. f. your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Ich biete Euch AMIGA-User, das, was Ihr braucht! 100% Stuff, Superdumpkurse + Speed! Ob Zock, Utis o. Simus, alles vorh. Liste gibt's for nothing! E. Pohl, Kortumstr.110, 4630 Bochum 1.

AMIGA! Wollt Ihr Unzuverlässigkeit, lahmen Service + miese Soft? Dann lest gleich weiter. Mein Angebot dagegen: über 2500 Titel, Anl., Bücherliste gratis. G. Stein, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Amiga! Verkaufe Monatsabo! 80 Disks = 100 DM! Stuff ist 0-1 Tag alt! Kein Tausch! Schreibt an: Pascal Schiccone, Alarichstr. 51, 5000 Köln 21.

C-64 Power! Spitzen-Soft für die Superkiste! Liste sofort anfordern! Rückporto beilegen! (2,- DM), Sergio De Marco, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt 90.

***** AMIGA ***** For good Stuff write to: Tony Hawk, Postfach 201115, 2000 Hamburg 20.

***** AMIGA ***** For good Stuff write to: Tony Hawk, Postfach 201115, 2000 Hamburg 20.

***** AMIGA ***** For good Stuff write to: Tony Hawk, Postfach 201115, 2000 Hamburg 20.

Verkaufe für C-64 die neuesten Games z.B. Duck Tales, Ski or die uvm. Liste anfordern bei Christian Harth, Hochheimerstr. 11, 6234 Hattersheim 2, Only C-64 Disk! immer neuestes

**** Amiga ** Amiga ** Amiga **** Wegen Systemwechsel verkaufe ich meine Softwaresammlung günstig. Write fast to: A. Beker, Neckarstr. 1, 8000 München 80.

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Heiko Müller - Computersoft

Blücherplatz 6 - 6200 Wiesbaden - Tel. 06 11 - 40 43 15

TITEL	C 64 Dis.	C 64 Kas.	Amiga	Atari ST
Adidas Championship	52,--	32,--	81,--	-,-
Batman	47,--	32,--	81,--	62,--
Cabal	47,--	32,--	81,--	-,-
Castle Master	47,--	34,--	81,--	82,--
Chase HQ	47,--	32,--	81,--	62,--
Fugger	42,--	27,--	62,--	62,--
Emlyn Hughes Int.	42,--	32,--	82,--	82,--
Escape from Planet	47,--	32,--	62,--	62,--
Hostages	47,--	32,--	-,-	-,-
Klax	47,--	32,--	62,--	62,--
Logo	47,--	-,-	86,--	86,--
Midnight Resistance	47,--	32,--	81,--	81,--
RainbowIslands	47,--	32,--	81,--	62,--
Rings of Medusa	51,--	-,-	86,--	86,--
Sarakon	47,--	-,-	81,--	81,--
Shadow Warriors	47,--	32,--	81,--	62,--
Sim City	59,--	-,-	95,--	95,--
The Spy who loved me	47,--	32,--	66,--	66,--
Tie Break	47,--	-,-	86,--	86,--
Untouchables	47,--	32,--	81,--	62,--
American Dreams	47,--	-,-	-,-	-,-
Heroes	59,--	46,--	96,--	96,--
Hit Quartett	47,--	-,-	76,--	-,-
Party Time	47,--	-,-	76,--	76,--
TNT	59,--	32,--	96,--	96,--
Wheels of Fire	61,--	32,--	97,--	97,--
100 % Dynamit	57,--	46,--	-,-	-,-
Billy the Kid	-,-	-,-	81,--	81,--
Drakkhen	-,-	-,-	96,--	86,--
Gremlins II	-,-	-,-	86,--	61,--
INVEST	-,-	-,-	69,--	69,--
Ivanhoe	-,-	-,-	81,--	81,--
Tournament Golf	-,-	-,-	86,--	66,--

Weitere Spiele und PC auf Anfrage. Täglich neue Spiele.

Preisliste kostenlos gegen frankierten Rückumschlag. Lieferung: NN 5,-- DM, VK 3,-- DM, Ausland: nur Vorkasse (EC-Scheck) plus 10,-- DM Versandkosten. Lieferung in Wiesbaden frei Haus. Ab 100,-- DM Bestellwert portofrei.

» Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr Tel.: 06 11 / 40 43 15 «

Verkaufe Pagefox-Modul in Original-Verpackung mit Anleitung und allem, nur ein mal benutzt, für nur 200 DM. Michael Rank, Guntherstraße 22, 8000 München 19.
Nur Vorkasse.

Amigasoftware alt + neu Gratisliste anfordern! Jens Dietrich, Postfach 610441, 3000 Hannover 61. Keine Anrufe!

Verkaufe Restbestand an PD-Software von aufgelöstem Comperclub gegen Höchstgebot. Schreibt mir Euer Angebot und Eure Telefonnummer auf und schickt sie an YCC Landsberg, z.Hd. F. Keßler, Buchloer Str. 3, 8910 Landsberg am Lech.

Warum Ihr Eure PD-Soft von mir beziehen solltet? Weil ich 1. billig bin (Diskette von 2,- DM bis 1,20 DM gestaffelt), 2. zuverlässig bin, 3. ein großes Angebot habe (358 Disketten) und 4. seht schnell bin! Also, schreibt mit 1,- DM an M. Mättner, Gartenstraße 3, 6108 Gräfenhausen. Die Adresse für C-64 Fans!!!

Dragonshead-CH Wir verkaufen super neue Games zu billigen Preisen!!! Nur für Amiga. SONYDisk zu 1 Fr./Stück. Zuschriften Dragonshead, Tenence Graf, Mösli 19, CH-4558 Winistorf. Liste jetzt holen!

Verkaufe für A500: Bundesliga Manager 45,-; Guild of Thieves 20,-; Manch. Utd. 40,-; Bodo Illgn. 25,-; FM2 Exp. 15,-; Earl Weat. Baseball 15,-.
Alles Originale. Sofort anrufen unter 07173/7205 ab 17 h.
Bernd Rapp, Heubacherstraße 3, 7071 Bartholomä.

PC-Club, Sie bestellen, wir kaufen!!! Neueste Software für ganze 10 DM!!! Nähere Infos für Interessenten gegen Freiumschlag bei:
Thomas Raap, Am alten Wall 2, 2212 Brunsbüttel.

Verkaufe für ST/F Super Hang On, Afterburner, R-Type, Space-Harrier für je 25 DM. Jod Blade I und II für 10 DM. Für Gauntlet II und Star Rayn. Goose (nur STF) 25 DM. Tel: 06833/1672, Sascha Konrad, Fußweg 16, 6639 Hemmersdorf.

Verkaufe für Amiga 500 Orig. Stadt der Löwen 70,-; Man. United 35,-; American Icehockey 25,-; Colonel's Bequest 75,-. Tel: 08663/2535 ab 14 Uhr, Hubert Maier, Grashofstr. 5, 8222 Ruhpolding.

An alle Amiga-User: Verkaufe Dr. T's MIDI-Redording-Studio (8-Spur-Midi-Sequencer + interne Sounds). VP 80,-. Tel: 07022/52596 ab 19 h, Alexander Hein, Johann-Strauß-Weg 1, 7448 Wolfschlugen

STOP! AMIGA! Hier gibt's die neueste Softw. f. Euren Computer! Gratisliste bei Heinz Uitz, Pf. 314, A-1141 Wien. Viele dt. Anleitungen günstig abzugeben.

You want the newest Software für your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga: Verk. Popu., Ch.Shaolin, F.Hour, F.Simulator 2 (auch Tausch). Suche: Adventures und Rollenspiele / Mega Drive: Habe Kujaku Oh2, Soccer, Basketball. Suche: Batman, Monaco, Thunderforce 3, Moon, Telefon: 09644/1413, Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath.

You want the newest Software für your ATARI ST or AMIGA . Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

1400 Superpokes für nur 10 DM (-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

AMIGA.. Das lange warten auf die Software macht Dich müde? Das Ultraangebot zu Dump-Preisen wartet auf Dich! Spiele, Simus, Anl. klar, Liste gratis... E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

Verkaufe das Spiel Pirates! (Orig.) oder tausche gegen Railroad Tycoon. Suche außerdem eine Speichererweiterung für den Amiga 500. Call: 0531/7004333, Sebastian Pobietzka, Kurt-Schumacher-Str. 21b, 3300 Braunschweig.

****AMIGA** Super Demo- Intromaker,** Segas, Demos, ST-Moduldisx (1-3 DM/Disk), auch Tausch! Only PD!!! Infos fordern (mit Rückporto) bei: T. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald!
** Write fast **

An alle PD-Freaks: Ich verkaufe für C-64 alle Arten von PD-Soft. Bin auch bereit zu tauschen. Liste gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Only PD for C-64!

Amigos. Verk. meine Amiga Spiele. Liste gegen 1,30 Rückporto. Ebenfalls gebe ich meinen Amiga 500 + einen Drucker LC-10 ab. Schreibt an Michael Engel, Postfach 2092, 4709 Bergkamen.

****** Valhalla **** Valhalla ****** Geben Amiga Software ab (Abos)!!! Manfred Plottner, PO Box 9156, 6040 IBK Austria ***Valhalla the Best on Amiga***

Amiga Freaks Achtung!! Neueste Games zu verkaufen. Write to: B. Ugovsek, Postfach 333, 9021 A-Klagenfurt or call A/0463/35266, 100% Antwort.

Achtung: Verkaufe Spiele für MS-DOS Falcon AT EGA, VGA 50,- DM 3 1/2 Deutsches Handbuch, Doutle Dragon 2 CGA, EGA, VGA 5 1/4 30,- DM, Test Drive 2 Herc., CGA, EGA 5 1/4 Zoll 30 DM, beide deutsche Handbücher, Michael Dubber, Hollkoppelweg 1, 2000 Hamburg 74.

Verkaufe für C-64 Spiele: The Three Musketeers, Jinxter, Super Quintet = 6 versch. Spiele, Hellowoonn, So wie diverse Billigspiele, alle auf Disk. Folgende Spiele auf Cassette: The Hobbit, Jump Jet. Tel: 05223/72385 ab 19.30 Uhr

!!! DEMOS !!! Jörch's Democenter bietet massig Demos zu billigsten Preisen! Liste gg. Rückporto bei: Jörg Kaiser, Dr. Fritz Wiede Str. 33, 8674 Naila 2! Natürlich nur C64!

Contact Prophecy for buying the latest modem-stuff for your Amiga: Thomas Wensing, Postfach 134104, W-4426 Vreden, Germany. Cheap abos availabe (each disk = 1,5 DM)!

Verk. C-64 Originale (Diskette): Moebius (25), Ultima 4 (35), Legacy og the A. (15), Special Action (25). Cassette: Summer Edition (15), Joystick Thunder (15). Telefon: 0641/81641, Matthias Lenke, Paul-schneider 83, 6300 Gießen.

Verkaufe für Gameboy: Castlevania, Super Mario Landoder tausche gegen Batman oder Teenage Mutant Ninja Turtles. Telefon: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70, Verkaufe auch ASM 11/87 - 3/89

ATARI-ST-Originale Xenon2, Elite, Kult, Speedball, Rock'n Roll, Blood Money, F16 + Missiondisk, Gauntlett 2, Galdregons Domain, Imperium, STOS, Warp uva. Tel: 0221/364673, Siegfried Frank, Vochemerstr. 5, 5000 Köln 51.

Biete neueste Amiga, C64, ST Software. Riesenauswahl, Billigstpreise, Super Service, Info anfordern. Write fast!! Vals Kosau Gonzales, Schilerstr. 15, 2800 Bremen 1.

IBM/PC: Silent Serv. 2 (d), Their finest Hour, Flight of Intruder (d), Carrier Comand, Millenium 2.2, Gunship, Ultima 6, Time of Love, Suche Wolfpack, Thunderstrike, F19 (AT), A10 Tank K., Dungeon M., Falcon 2, Cadaver (nur Orig!), 05361/52196 auch BTX, Uwe Schröder, Reislinger Str. 97, 3180 Wolfsburg 1.

Verkaufe meine Softwaresammlung für ATARI ST und XE/XL Liste gegen 1 DM in Briefmarken. Markus Gegenfurthner, Kapellenweg 3, Breitenhausen, 8351 Mariaposching.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

Verkaufe Original-Spiel Mechwarrior für IBM-PC & komp. 4 5 1/4 & 2 3,5 Disketten nur 50 DM,- Handbuch etc. eingeschlossen. Tel: 06420/1231

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Softw.. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben. BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

Habe neueste Games für C-64 (Original) Disk u. Kass. z.B. Kick Off2, Manchester United, Bodo Illgner's S. Soccer Preis: ca. 20 DM. 17-19 Uhr. Tel: 05158/2624 , Adrian Mantke, Heerstr. 5, 3253 Hess. Old. 17

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Amiga Austria Vergebe gratis 2 Spiele und Viruskiller plus Diskette mit Softwareliste! Nur in Österreich bei Wolfgang Cerhan, Postfach 17, A-8706 Leoben-Seegraben, Austria.

PC! Verkaufe (oder tausche) Originalspiele: Indy 3 (40 DM), Oil Imperium (30 DM), 4 PC Gold Hits (25 DM), The last Ninja (30 DM), Populous (30 DM), Rocket Ranger (30 DM), Autoduel (30 DM). Tel: 031/515426 verlangt Philippe oder schreibt an Ph. Zürcher, Schiessplatzweg 6, CH-Ostermundigen.

AMIGA - Gelegenheit!! Originalprogramme zu verk. z.B. Flight Sim. 2, Final Trio und 2 Adventures. Es lohnt sich auf jeden Fall! Telefon: 07552/4483 - 100% Originale.

Verkaufe für IBM-PC (5 1/2): Hostages = 55 DM und African Riders 01 = 45 DM. Beide Originale. (Neupreis H: 80 DM, A: 59 DM). Beide zusammen: 90 DM, Marc Müller, Mozartweg 2, 7903 Laichingen 1.

Verk. Sega 8-16 Bit, PC-Engine Games z.B. F. Soccer, E-Swat, Batman, R-Type, Populous, Budokan usw. Sega 8 Bit Traumpreise. Info bei: T. Geist, Fröschau 1, 8524 Neunkirchen am Brand.

Verkaufe sega 8.-16 Bit, MEC, PC-E., Spiele. Suche Sega 16 Bit Konsole, habe Top-Soft, tausche a., wer keine Info anfordert ist selbst schuld.
Geist Thomas, Fröschau 1, 8524 Neunkirchen.

Wollen Sie Ihre Graphiken in Turbo Pascal einbinden? Selbstgeschriebenes Programm (25 DM)! Die Hard 30 DM, The Cycles 30 DM, Don't go alone 30 DM, Telefon: 08761/60993, Ralf Hildebrand, Blütenstr. 11a, 8052 Moosburg

Amiga! Suchst Du die brandneueste Soft? Ich hab alles! Alles USA-Modem Importe, max. 1 Tag alt! 80 Disk 120 DM! Schreibt an: Peter Schmidt, Edith-Steinstr. 17, 5000 Köln 80.

Die geilsten Games für Deinen Amiga gibt es bei den Vectors!! Wir sind zuverlässig und billig!! Call: 04181/33700 (Marc). Bis 22 Uhr! Call us or fly to the moon!!! Mark Runke, Hangstr. 54, 2110 Buchholz.

MS-DOS - MS-DOS - MS-DOS Verkaufe Open AccessII für 100,- DM. Budokan, Impossible Mission II, American Ice Hockey, Motorbike Madness insges. für 150,- DM. alles Originale. Jürgen Link, Birkenweg 5, 8741 Stockheim.

CPC 3": Happy-Textadventure "Panik in München" (Mordfall u. mehr) + 1 Gratis-Textadv. + Demos + Gags: 3" Disc + Anleitg.: 30DM an M. Weis, Kolpingstr. 10, 8768 Bürgstadt (prg. own made)

!Verkaufe! Habe neueste Spiele 02403/24158 ab 20 Uhr, Mark Leipertz, Moltkestr. 31, 5180 Eschweiler

Verkaufe Original für IBM-PC! Indiana Jones Adv., deutsch, mit Zubehör, Porto u. Verpackung für DM 60,-. S. Osterfeld, Baumweg 15, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/682537 (Zahlung über NN)

Verk. Amiga Originale: Sim-City 1 MB 35 DM, Ferrari Form. One 25 DM, Europ. Space Sim. 35 DM, F29 Retaliator 35 DM, Falcon F16 35 DM + Mission 1 Disk 60 DM, Tel: 07125/8544, Roland Klatt, Postf. 1603, 7432 Bad Urach

Roland Steinhauer Computerspiele

Tel. 08631/90770 24 Std. Bestellannahme

Titel	Amiga	ST	PC
Corporation	64.90	69.90	---------
Damocles	69.90	69.90	---------
Emlyn Hughes Int. Soccer	89.90	89.90	---------
E-Motion	64.90	49.90	64.90
Extase	49.90	49.90	64.90
F-29 Retaliator	89.90	89.90	69.90
Full Metal Planet	59.90	59.90	64.90
Gremlins 2	47.90	47.90	64.90
Invest	89.90	89.90	---------
Kick Off 2	84.90	84.90	84.90
Klax	47.90	47.90	89.90
Kult	62.90	62.90	62.90
Legend of Fearghail	64.90	64.90	69.90
Logo	64.90	64.90	64.90
Loom	69.90	69.90	69.90
Lost Dutchman Mine	84.90	84.90	84.90
Lost Patrol	61.90	61.90	71.90
Magic Fly	64.90	64.90	---------
Midnight Resistance	62.90	62.90	---------
PGA-Tour-Golf	---------	---------	64.90
Populous	64.90	64.90	64.90
Populous Prom. Lands	34.90	39.90	34.90
Sim City	69.90	69.90	69.90
Star Wars Trilogy	64.90	64.90	---------
T.N.T. (Spiele-Sammlung)	74.90	74.90	---------
The Course of RA	49.90	49.90	87.90
Unreal	69.90	---------	---------
Welltris	69.90	---------	69.90

Speichererweiterung 512 K für Amiga DM 149.-
batteriegepufferte Echtzeituhr. extern abschaltbar. dt. Anleitung

Servicezeiten: Mo-Sa: 10-12 Mi u. Do: 14-16 u. 19-21 Uhr

Nachnahmegebühr: DM 7.-- Preisliste: DM 1.60 in Briefmarken

Computerspiele Steinhauer. 8266 Töging. Max-Eyth-Str. 10

Amiga Club Ciss hat hottest Software abzugeben (58600 Baud). Lieferung schnell u. zuverlässig, only Abos. No Shit. Ca. 80-100 Discs f. 2,-DM pro Disc inkl. Disc. 3,5". Seriöse + stabile Verpackung. Reiner Braun, PF 34, 7401 Ammerbuch 1/D. Tschau bis bald!

Egal ob Amiga User, Zocker, Simulant, ich kann Eure Bedürfnisse in Sachen Soft, Bücher o. Anl. befriedigen! Liste kostenlos! Mit viel Überraschungen G. Stein, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl. deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. -Individuelles Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Manager '90 - Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

***** Revolution in der DDR ***** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action. (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

IBM-Originale: Silent Service 2, Railroad Tycoon, Yuppi, Das Haus, Harley Davidson, Waterloo, Manchester United - Telefon: 0521/411764 ab 19 Uhr, H. Stock, Hauptstraße 111, 4800 Bielefeld 14

If ya wanna have the newest stuff, write to The Black Monks, Jörg Petz, Po Box 710446, 2820 Bremen 71. Prices: Disk DM 2, bei Abos erhebl. günstiger. Wir führen Amiga, PC + ST. Sofort Infos g. Rückporto!!!

If ya wanna have the newest stuff, write to The Black Monks, Jörg Petz, Po Box 710446, 2820 Bremen 71. Prices: Disk DM 2, bei Abos erhebl. günstiger. Wir führen Amiga, PC + ST. Sofort Infos g. Rückporto!!!

Amiga Originale Software: Stars in Digi-Szenen (Steffi Graf, Sandra, Paola, M. Seles u.a.) Siehe auch "Powerplay" Kleinanzeigen -Rückumschlag beilegen. J. Galesic, Postfach 500411, 7000 Stuttgart 50

ST Press, das Diskmagazin für den Atari ST. Aktuelle Ausgabe gegen Leerdisk und Rückporto bei Mischa Hildebrand, Breslauer Str. 12, 4709 Bergkamen.

Biete über 500 PD-Disketten für den Atari ST. Katalogdiskette gegen 5 DM bei Mischa Hildebrand, Breslauer Str. 12, 4709 Bergkamen.

If ya wanna have the newest stuff, write to The Black Monks, Jörg Petz, Po Box 710446, 2820 Bremen 71.
Prices: Diskette DM 2, bei Abonnements erheblich günstiger. Wir führen Amiga, PC + ST. Sofort Infos gegen Rückporto!!!

C-64: Biete Manager, Sport, Strategie und Action Spiele, sowie Simulationen. Fordert Liste an gegen 2 DM Rückporto (2 x 1 DM Briefmarken): Christian Hoff, Steinbrinkstr. 6, 4250 Bottrop.

Bundesliga '90/91. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64; 14,95 DM + NN) S. Kröger, PF 117, 4972 Löhne

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst:
2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele) 54,95 (C64 Diskette; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

C64 Verkaufe neueste Soft z.B. G. Angle, Ant. Atom, Adidas Football, Block Out, K. Bounty, Beach Volley uvm. 10 Disks = 25 DM. Disks u. Geld im voraus, kein Betrug!
M. Latacz, K.-Schumacher Straße 5, 6100 Darmstadt 13. Disk kommen in zu Tagen.

Amiga Software Anleitungen + zu vergeben: Nur Raum MÖdling + Wien. Tel: 02236/81152, Jascha Ostermann, Hohe Wandstr. 27/4, A-2344 Ma-Enzersdorf.

/// ATARI ST Software Aktuelle und "antike" MIDI-, Anwender- und Spielprogramme. Liste von: OSOS. O. Schaffer, PF 306, A-1061 Wien, Österreich. Bis bald, ein ST-Freak!

Verkaufe für IBM: Starrav, Hostages, Pete Rose Baseball auf 5,25 Zoll und Bad Cat, Skyfox 2, 688 Attack Sub + Joystickkarte. Preis nach Vereinbarung. Tel: 09061/4904

Du suchst Zuverlässigkeit? Guten Service? Schnelle Erledigung? auf Amiga? Natürlich gute und neue Spiele! Vor allem billig! Liste: C. Ruff, PO Box 586, A-4840 Vöcklabruck.

Amiga !!! Österreich !!! Neueste Software zu verkaufen! Schreibt an: B. Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt

Verkaufe Amiga Originale: Legend of Faerghail DT. 65 DM, Leisure Suit Larry 3 80 DM, Lizenz zum Töten 50 DM, 4 x Amiga Fun 60 DM, Millennium 2.2 50 DM, Seuck 80 DM, Tel: 06029/8112

IBM/PC Wer sucht Top Games? Wir haben sie. Liste gegen 1 DM. Juan Lopez, Ringallee 21, 6300 Giessen, 0641/34435

C128 Verkaufe Vokabeltrainer pro (80Z) incl. Fehler- u. Trainingsspeicher (Original) für DM 29!
Infos gegen DM 2: Ch. Raudßus, Sprengerstr. 50, 3250 Hameln 1.

CH * ATARI * ST * ATARI * CH * ATARI * ST * ATARI Suchst Du die neuesten Games für Deinen Atari?? Wir haben sie. Nur allerneueste Soft!! Dann schreibt an: V. Gambone, Keltenweg 40, 4153 Reinach.

**** PD Games & Anwender **** Tausche u. verkaufe günstig ausgewählte PD-Soft. Liste oder 2 DM für meine Verkaufsliste an: R. Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen. AMIGA

Österwieher Str. 70
4837 Verl 1 **0 52 46 / 8 11 84**

Urban Str. 96
1000 Berlin 61 **0 30 / 6 91 21 56**

Ladenverkauf — **GAME-PLAY** — **Blitzversand**

In Verl großer Abholmarkt für Händler und Kunden!
Durchgehend von 10-19h, Do -21h, Sa 10-14 (18)h geöffnet

GameBoy ✳ SEGA Mega Drive ✳ NEC Core Grafx
GAME GEAR ✳ SNK Neo Geo ✳ Super Famicom

Vorführung aller Geräte und Spiele! Direkt Import
Händleranfragen erwünscht! Alle Neuheiten sofort lieferbar.
Internationaler Versand - GAME-PLAY Inh. Klaus Gievers
Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1,
Telefon: 05246/81184, Fax: 05246/81270

Geräte ohne FTZ Nr. ✳ Anleitungen in Japanisch ✳ Kein Umtausch ✳ Preisliste gegen adressierten & frankierten Briefumschlag!

Die besten Demos! Auf 5 Disks für nur 20 DM. (Amiga) Postkarte an: C. Hoss, Zu den Erlen 9, 5042 Erftstadt. Lieferung per Nachnahme (zuzügl. Porto) noch am Tag der Bestellung.

C-64 Disk. Verk. Origin., Tie Break 24.-, Sim City 30.-, Star Flight 30.-, Yuppi's Revenge 25.-, Fugger 20.-, Hilsfar 35.-, Final Cartrid.3 40.-.
F. May, Roningw. 30, 4600 Dortmund 13, Tel: 0231/213456

C64: Verkaufe neue und alte Games. Liste gegen 1 DM Porto bei: Holger Wendt, Fuhlsbüttelerstr. 466, 2000 Hamburg 60. PS: Alle Spiele gehen 1 o. mehr Seiten / pro Disk (von Euch) 1,50

***** **C-64 !!!!!** Verkaufe / tausche Top C-64 Spiele (Oilimperium, Rainbowisland,...) Tel (19-20 Uhr) A-0732/58324 !!! C-64 !!! C-64 !!! G. Ochsner, Krackowitzerstr. 4, A-4020 Linz

Habe immer neueste Software für Amiga 0203/401813, Guido Bauman, Büsackerstr. 16, 4100 Duisburg 11

** **No. 1 Software für den C64!** Alte und brandneue Games, Abo möglich, bestellt die Gamesliste auf Disk um nur DM 3 bei: ** Batman ** J. Preindel ** PF 20 ** A-8019 Graz ** sendet schnell!!

Amiga-PD: Verkaufe 1 Disk für 2 DM (die Besten) Info für 1,- DM Rückporto! Hermenn Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg * Amiga-PD-Spiele*

*** **Fast Modem Imports** *** Für Amiga & MS-DOs ca. 200 neue Disks pro Monat und System lieferbar. Schreibt an: N. Lelink, BP 27, 3801 Schiffl., Luxembourg

For the real latest IBM warez write to: N. Lelink, BP 27, 3801 Schiffl.. Wir haben das, wonach Ihr sucht!! (Amiga too!)

CH - Switzerland - CH - Switzerland - CH Biete neue Software mit Disk zu 2,70 Fr. M. Zoss, Hofacker, CH-3116 Kirchdorf. Nur Abos Call: 031/781 10 04 for the hot test - see yeah - Amiga - PC

Verk. Orig. Spiele C64, Disk: P47/35.- Gold, Silver, Bronze, 35.- Star Wars 10.- Oil Imperium 40.- Roter Oktober 20.- Cass: Eagle 15.-Matchday 15.- T. Finger, Wiggelsberg 9, 3520 Hofgeismar 4.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

PC Austria (Graz): Verkaufe Originale oder tausche: Silent Service 2, F19, Camelot 1, Railroad Tycoon, Xenon 2, F16. Schreibt an:
Alix Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz, 0316/669872.

Verkaufe Sega Master m. 10 Spielen, z.B. Y's Phantasy Star, Golden Axe, Alex 2, 4, Wonderboy 2, 3, Psycho Fox, Shinobi und Super Hang On, alles f. nur 500 DM. Tel.: 05084/4281, Martin Baillie, Stettinerstr. 48, 3107 Hambühren 2.

***IBM* Verkaufe Games:** Power Drift, 3-D Helicopter Simulator und Told Rusch, (nur Originale auf 5,25 Zoll!) Preise auf Vereinbarung. Tel: 0906/4904, Matthias Vogelsang, Lorenz-Hübnerstr. 27, 8850 Donauwörth

Public-Domain für den CPC 664-6128 Liste gegen 100 Pf in Briefmarken. R. Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

Die Merkmale der neuen Amiga-PD-Serie ACTIONPOWER: Kleiner Preis und nur das Beste an Demos, Grafik und Sounds! Gegen DM 3,- bekommt man einen Katalog der Serie und eine Diskette mit Top-Demos!
J.D. Mallender, Asternweg 34 a, 4290 Bocholt.

Die beste PD-Software für den C64! Demos, Intros, Spiele, Utis. Nur das Beste! Gegen DM 3,- gibt es auf 2 Doppeldisks eine Komplettliste aller Disketten und Top-Demos! J.D. Mallander, Asternweg 34 a, 4290 Bocholt.

Amiga-Software! Neueste Amigaprogramme und viele Anleitungen! Superschnell und günstig abzugeben. Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-User! Umfangreiche Gratisliste bei G. Dechant, PF 612, A-8011 Graz anfordern

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben. BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

Atari-ST Software abzugeben. Über 1200 Top Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei:
Karl Pölzier, Postfach 1000, A-8670 Krieglach/Austria

**** **Schweiz Atari ST Schweiz** **** Wir haben immer die neuesten Games! Für Gratisinfos schreibe an: Lucky Crew, L. Anliker, Amselweg 27, 3627 Heimberg, Tel: 033/374403 (18.00 - 20.00 Uhr)

Auf 400 Disks billigste PD-Soft aller Art! Gratisliste bei:
B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen 1! C-64!! Demos, Demomaker, Intromaker, Discmag, Anwenderprogramme, Musik,...

** **Public Express** ** **Verkaufen und tauschen nur legale Soft!!** Liste + andere Infos für 1 DM RP bei: D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nur C-64, nur legal, nur PD, nur Disk

Ein schönes Spiel, ein neues Spiel, das kostet leider vielzuviel. Drum spar ich mir mein gutes Geld und kauf bei STORM was mir gefällt...
N. Lelink, PoBox 27, L-3801 Schifflange

AMIGA - MSDOS - STORM - AMIGA - MSDOS - STORM Wir bringen Ihre Floppy ins schwitzen. Schnell, diskret und sicher. Infos unter:
N. Lelink, PB 27, L-3801 Schifflange, Tel: ++352/594014

The fucking best STORM rulez the Modem-Scene. For Abos, new and old Stuff write to:
N. Lelink, PB 17, L-3801 Schifflg. or call our Hotline ++352/594014! Amiga + MSDOS, Amiga + MSDOS

Schnelle und diskrete Abos vom Fachman. Wir helfen bei Ihren ersten Amiga-Schritten. Kostenlose Infos unter: N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflg.
Telefon: ++352/594013, natürlich in Lux.

THE ELITE ACHTUNG!! GEFAHR!! Hallo User, schreibt besser nicht mehr an unsere Kontaktadresse:
Postfach 235, A-1051 Wien. Wir mußten unsere Arbeit leider einstellen. SORRY!

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga: Write to: "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Verkaufe Original Soft: Bards Tale 1-4 10-35 DM, Hilsfar 35 DM, Rings of Medusa 35 DM, Ultima Tr., Ultima IV-V je 35 DM, Wasteland 30 DM, Space Rogue 35 DM. Telefon: 02173/64122 ab 18 Uhr, C-64 Disk.
Dirk Pfeifer, Weißdornstraße 4, 4019 Mohnheim 2

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. Adresse: BGC, R. Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien.
Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*** Der C=64 ist tot???** - Für uns noch lange nicht * Die 10 neuesten C-64-PD-Disks (2-seitig) zum sagenhaften Preis v. nur 20,-DM. Per Vorauskasse o. NN (+4,-DM) bei Unicorn, Torsten Hasenbein, HernerStr. 277, 4630 Bochum 1

Die 5 neuesten & besten PD-Spiele für Ihren Amiga zum Wahnsinnspreis von nur sage u. schreibe 10,- DM. Zu bestellen per Vorkasse (bar 15 Scheck o. NN (+ 4,- DM) bei Unicorn, Torsten Hasenbein, HernerStr. 277, 4630 Bochum 1

*** Unicorn-PD *** die dt.-sprachige Serie f. Ihren Amiga. Zur Zeit 500 Disks vorhanden. Diskpreis schon ab 30 Pf. Katalogdisk f. 1,- DM bei Unicorn, T. Hasenbein, HernerStr. 277, 4630 Bochum 1.

Unicorn-PD die Deutschsprachige Serie f. Ihren C=64. Zur Zeit 160 Disks lieferbar. Disk schon ab 70 Pf DM. Katalogdisk for 1,- DM bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Unicorn-Club Der Public-Domain-Club f. Amiga & C64 * Kostenlose Clubdisk * Kein (!) Beitrag. Infos gibt's gg. RP bei Unicorn-Club, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", M. Hain, PF 235, A-1051 Wien.

!!!Verkaufe-Amiga-Soft!!! Österreich bis Deutschland immer neueste u. aktuelle Softw. Super billig, super schnell. Schreibt an: Sladek H., Eysleg. 24, A-1130 Wien, Telefon: 0222/886139 -Österreich.

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

C-64 Verkaufe Originale (Disk): Stunt Car Racer, Savage, Grand Prix Circuit und Imperium (Microwelle). Zusammen nur 50 DM.
Niels Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde, Tel: 05223/60597

Verkaufe Org. IBM-PC Spiele Sim City + Sim City Terrain Editor 70 DM, Wolfpack, Indi500, SU-25 je 50 DM. Michael Bergmann, Hedelfinger Platz 8, 7000 Stuttgart 61.

Hy Guys! Wenn Du ein cooles Abo willst ruf mich einfach an 0711/584482, frag nach Rene! Top Aktuell!! Wirst Du schon merken! Also wartet nicht lang, ruft an! Nur Amiga!!
Rene lobning, Mozartstraße 48, 7012 Fellbach.

ST-Software abzugeben Stück 30,- DM. 10 Programme für 200,- DM. Tel: 02902/59372, Bernd Hinz, Nordhang 21, 4788 Warstein.

-Supergünstige PD-Soft für Amiga- 10 3,5" Disks randvoll mit Super-PD-Games, wie z.B. Roll On, ST-Bash, Boing, Trucking, SYS, Car, Monopoly, uva. für nur 20 DM + Porto abzugeben. Eric Ludes, Eckstr. 4, 6791 Saalstadt.

C-64: Längst tot? Dann hast Du keine Ahnung! Wir haben ständig neue Spiele für den kleinen Commodore, dazu eine große Auswahl an alten Sachen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an:
G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien. Kostenlose Liste auf Disk!

Ihr sucht ein Ballerspiel (Katakislike) mit Super Grafik und furchterregenden Endgegnern? Ich habe es - Weird Worlds! Für nur 15 DM bei: C.Kollschen, Nibelungenring 73, W-2200 Elmshorn; C64 C64 C64

Verkaufe für C64 (Alles Originale): Test Drive 2, Katakis, Weird Worlds, Rainbow Island für je *10 DM * C. Kollschen, Nibelungenring 73, W-2200 Elmshorn; C64 C64 C64

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. GRATISLISTE bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

C64 Digi Sound Hitparade. 12 aktuelle Titel m. Gesang usw. auf Disk. 4DS für 10 DM inkl. Disk + Porto. Infos: 0911/692302 (Holger) o. 693165 (Markus) Liste 80 Pf. Bisher 48 Sounds.
Holger Auernhammer, Brackwiesenstr. 32b, 8507 Oberasbach.

Super-Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen, IFF-Grafik + Sondtr.-Mod. einladen, Sprites, Bars, einf. Bedienung, etc. Nur 15 DM. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Kompl. Liste: 1,50

Verkaufe the Immortal (Original / 1 MB erforderlich) für den Amiga für 50 DM. Lars Dittebrandt, An der Gosekuhle 4, 4600 Dortmund 1.

Orig. Tausch o. Verk. Red Storm Rising dt.; Bio Challenge, Midwinter, Legend of the Sword, Thunder Blade, 0221/6801897 ab 17 Uhr, Franz-Josef Mattar, Berg. Gladb. Str. 829, 5000 Köln 80

Amiga * Schweiz * Verk. Originale: N. Mansel GP; F1 6P; Volleysim. (Fr.10) Microprose Soccer; North + South; Hard Driving; Stunt Car; Falcon F16; E.H. Footvall (Fr.40)!! Best. schriftl.! Michael Meier, Spechtw. 5, CH 8302 Kloten

...Amiga...Schweiz...Amiga... Wir verkaufen Topneue Soft, Hardware und Leerdisks zu fairen Preisen!
Creatorsoft, Casty Xarlo, P.O.Box 158, CH-7013 Domat/Ems

Verkaufen Bundesliga-Manager für C64. Schickt 15 DM an S. Lemmerzahl, Ricarda-Huch-Str. 2, 7800 Freiburg (Rückporto nicht vergessen)

Amiga * Schweiz ***** Verk. Softw. aller Art zu billigen Preisen! Schreibt noch heute: Griffy-Soft, G.D. Zender, Platz 110, CH-7524 Zuoz. Only Switzerland

CH! C-64! Schweiz! C-64! Ideal für Einsteiger! Super Softwaresammlung! Das Beste der letzten Jahre! Tel: 065 22 33 13, Christian Belzer, Steinackerweg 37, 4513 Langendorf.

Schweiz! C-64! Softwaresammlung! Ideal für Einsteiger! Das Beste (Games) der letzten Jahre! Tel: 065 22 33 13, Christian Belzer, Steinackerweg 37, 4513 Langendorf.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "THE ELITE", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

C64 Abos (Spiele)! Infos von: The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! *You have sure seen our demos (Airdancel, II, III)*

Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. **Simple The Best!**

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme. Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! *B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. *Auch Oldies + Abos...

Amigasoft: Maximal eine Woche alt!!! Super Software (Spiele, Anwender,...), extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Auch Abos.

Super PD-Soft für den C-64! Wir von Public Soft bieten alles, was ein PD-Herz höher schlagen läßt. Auf ca. 300 Disks befindet sich alles von A wie Anwender, Demomaker, Intromaker, Lernprogramme, Sounds, Spiele, Writer bis Z wie Zeichensätze. Der Preis beträgt pro Disk nur 2,50 DM, die Seiten können selbst zusammengestellt werden. Bearbeitung innerhalb von drei Tagen. Schickt entweder frankierten Rückumschlag und Leerdisk oder 2 DM in Briefmarken für weitere Infos und unsere Liste. Schreib an: PUBLIC SOFT, Ch. Rüther, Goebenstr. 34, 4600 Dortmund 1.

ALPHA Flight hat Top-Abos für Dich. Die beste Soft des Monats (50 Disks) f. nur 80 DM (ohne Disks). Take ya chance! Bye, best regards... An. Florian Sander, PF 065121, 8000 München 71

Suche Software

C64*C64*C64* Suche Zak Mc Kracken (Original mit Anltg.!!!), Hero Turtles, Gremlins 1+2 u. das Zeichenprogramm Logo für C64 und Amiga!!! Sonja Schlüter, Eichelkamp 8, 3180 Wolfsburg 1.

Suche f. C64 "War in South Pacific" und andere Strategie- und Wirtschaftsspiele. Michael Pert, Kerckhoffstr. 75, 4300 Essen 1, Tel: 0201/740442.

Suche gute u. billige PC-Engine-Games, (Card), wie z.B. Mr. Heli, World C. Tennis, Nectaris! Suche auch 5 Player Adapter, Joapads u. Competition P. f. PC-Engine! Tel: 069/704548 18 - 22 Uhr!!

Suche C-64 Orig.-Disks: Microp. Soccer, Tetris, Silent Service, T-Type, Bards Tale 2+3, Dragon Wars, Rick D. 2, Pirates, RVF-Honda, Speedba., DM 15-30, Reinhard Damer, Schulg. 2, A-2424 Zurndorf.

Suche Rollenspiel "The Standing Stones" (sehr alt! ungefähr 5 Jahre!) Bitte melden bei: Florian Piekert, Rheinring 68, 3300 Braunschweig, Tel: 0531/842154 ab 20.00 Uhr !!!

Suche alle Colicovision-Spiele! Zahle gut! Angebote an: Dino Ritter, Roman-Friesinger-Str. 1, 8222 Ruhpolding

Suchen u. haben neueste Soft auf allen Systemen. Übrigens, wer will einer ST u. PC Gruppe beitreten? Ruft an CH-044/26115, Urs Janett, Steinmatt 34, CH-6440 Altdorf.

Atari-ST! Suche Legend of Dje deutsch, Hero's Qurest, Ultima VI, sowie Kings Quest 4 für Dos-Rechner, Tausch gegen Zombi, Xenomorph, Phantasie 3. Rattles o. Geld. Tel: 02626/8699. Peter Marx, Kurfürstenstr. 16, 5419 Martenfels.

Suche für SMS: Kings Quest zu 55 DM, Fantasy Zone 2 zu 45 DM, R-Type zu 45 DM. Aleste zu 45 DM. 04268/633 (nach 17.00 Uhr) oder Jürgen Brömmer, Diekweg 1, 2720 Rotenburg/Wümmme (natürlich mit Anleitungen).

Suche gute Demos, Intros und Megademos für den Atari ST. Schickt Eure Disks, Listen oder Angebote an: Jörg Hahne, Kelterstr. 28, 7500 Karlsruhe 41.

Amiga 500 - Suche Software (auch ältere). Vor allem suche ich Strategiespiele (Wirtschaftssimulationen). Schickt Eure Listen mit Preisen an: Robert Kruth, Markusstr. 15, 4470 Meppen.

Suche Tauschpartner für C64 und ST Schreibt an: Matthias Kreuziger, Hügelstr. 6, 6326 Romrod 1. Verkaufe: New 2.St Stunt Car Racer. Call: 06636/581 (Mo-Fr ab 18 Uhr!)

Suche Originalspiele für CPC 6128. Besonders Fantasy-Spiele!! Schickt Eure Listen (Preisangabe!) an: Stephan Switaiski, Königsberger Str. 21, 5063 Overath.

Suche A. Disk f. C64 Paradroid mit Anl. Tel: 0201/730480 ab 20.00 Uhr. Th. Bielefeldt, Kraussstr. 10, 4300 Essen 1.

Suche f. Amiga: Phantasy 1/2/3, Firebrigade, UMS, Borodino, Austerlitz. Martin Böker, Schülerstieg 8a, 3400 Göttingen, 0551/92454.

Verkaufe PC-Engine RGB + 6 Module + Booster + Zubehör für 650 DM oder Tausch gegen Mega Drive + Module. Suche Sega Nintendo + Mega Drive Module, 0431/641670 ab 20.00 Uhr, R. Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

MS-DOS-PC: Suche Orig. m. Anltg.: Sim City, Populous, Tennis Cup, Tie Break, Kickoff-2, Railr. Tycoon, E-Motion, Tetris sowie adv. u. Rollensp. W. Ruess, F. Preglstr. 8, A-9020 Klagenfurt, Austr.

Suche Amiga-Spiele. Brauche nur Kopien. Schicke Liste u. Preise. Biete 3,- DM je Diskette. Thomas Ibendahl, Franzgraben 47, 3500 Kassel.

!Kaufe Amiga-Originalprogramme die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Strategie- und Simulationsspiele für Amiga gesucht. Nur Originale (gern auch ältere). Zahle gut. Schickt Angebote mit Preis an: F. Tinschert, Residenzstr. 114, 1000 Berlin 51.

Suche Sega Master System + Spiele. Kaufe Modulsammlungen. Tel: 04521/71497, Andreas Mender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Hallo Freaks! PC-Neueinsteiger sucht Spiele aller Art! Schickt bitte Eure Listen m. Preisvorstellung. Antworte 100%ig. Danke! Wieltschnig Michael, A-9623 St. Stefan, Sussawitsch 21.

Suche günstige Software f. meinen PC, bitte melden bei: Bernhard Fellner, Eckfeldstr. 7, A-4493 Wolfern.

Wer hat das Spiel Conqueror auf C64? Siehe ASM 2/89. Verkaufsangebote bitte an: Bernd Schmitgen, Scharnhorststr. 9, 6200 Wiesbaden.

(Ver)kaufe, tausche Module f. SUPER FAMICON, Sega+16Bit, PC-Engine, Gameboy. (Ver)k. komplette Konsolenbestände. Suche f. S. Famicon Final Fight, Gradius 3; u. RI f. Engine Tel.: (02622) 83517. K. Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Suche Originalkassette von Superstar-Icehockey für C-64. Zahle bis 30,- DM. Tel: 02202/59006.

Suche f. C64 jegliche Art von Strategie-Spielen auf Diskette. Jochen Wozniak, Nepomukweg 3, 4442 Salzbergen.

**** PD Games & Anwender **** Tausche u. verk. günstig ausgewählte PD-Soft. Liste o. 2 DM f. meine Verk.-liste an: R. Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen. AMIGA



Biete Hardware

Achtung Heim-Disco-Fans! Ich verkaufe eine Triac-Karte (Fa. Alcomp) mit der Ihr 8 Lampen o.ä. an Euren C-64 anschließen und per Tastendruck steuern könnt. Mehr am Tel: 089/953533, Chris Bussler, Fritz-Meyer-Weg 55, 8000 München 81

Verkaufe C64 + 1541-II + 1531 + Joystick + Locher + Resetschalter + Spiel Phobia (auf Kassette), VB: 400 DM Tel.: 09123/14147 (Bülent) ab 14.00 Uhr, Bülent Demirkan, Luitpoldstr. 23, 8560 Lauf a.d. Pegnitz.

Verkaufe C128 + Schwarz-Weiss-Monitor + Lightpen + Anwenderprogr.. Neupreis: 1500 DM, Verkaufspreis: 800 DM, Tel: 0228/676252, Pascal Wiemer, Ludwig-Schopp-Str. 23, 5300 Bonn 1.

AusComp. verk. habe ich noch: Geos 2.0 f. C-64, neuw. (da kaum ben.), DM 60,-; Geos Maus 1351 v. Commodore DM 30,-; Datas. + 3 Sp. Cass. DM 25,-; Daisy (Sampler f. C64) u. Zus. Prog. DM 150,-. 069/704548. Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 50.

Biete C64/2 (1 Jahr) mir Monitor und Floppa 1541/II. Außerden Joysticks, Disk-Box, Originalspiele mit Beschr. Mathias Sauermann, Ginserweg 47, 8500 Nürnberg 30, 0911/546242.

Verkaufe C64 m. Joystick + Diskbox mit 65 Leerdisks möglichst an Selbstabholer) für 125 DM.
Tel: 07184/2082 nach Werner fragen, W. Zihlavski, Kaltwaldstr. 2, 7157 Kirchenkirnberg.

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + Farbmonitor 1802 + Diskbox + 30 Disketten + Joystick. Preis nach Vereinbarung (NP DM 1300) Tel: 06754/8375 ab 15 Uhr.

Verk. Amiga 500-Kickstart 1.3 - 2. Laufwerk - Speichererweiterung a. 1MB -Farbmonitor - 2 Joysticks - 220 Disks. VB 2200 DM.
Tel: 06643/513, Peter Hofacker, Alter Weg 9, 6422 Herbstein.

Verkaufe C64 II, 1541 II, Final Car. 3, 2 Boxen (135 Disks), Joysticks, Reset, Bücher, 64er 4/88 - 1/90, Sonderheft 27, Input 64, Disklocher, evtl. einzeln. Preis: VB, Tel: 09941/2700, Mario Mühlbauer, Schlesierstr. 9, 8493 Kötzing.

MSX-2**-Verkaufe für MSX-2** oder MSX-1 Drucker NMS 1431 (9-Nadel) sowie Monitor VS0080 und VY0010 Zweitlaufwerk. Super Zustand!!! W. Ruess, F.Preglstr. 8, A-9020 Klagenfurg, Austria**

CH - AMIGA - CH - OCCASIONEN: A500 (1MB), A1000 (512 KB), Comm. Monitor US Robotics 1440 B. Modem, Harddisk (33 MB), Externe 3,5" Floppys, Epson LX 800 Drucker, Neue/Occasion Disk (3.5). Tel: CH 01-7011323/7003023, Philip Class, Heissächerstr. 25, CH-8907 Weltswil.

CH - AMIGA - CH - OCCASIONEN: A500, A1000, Comm. Monitore, US Robot. 14400 B. Modem, 33 M. HD., Extern. Floppys (3.5"), Epson LX 800 Printer, Neu + Occ-Disks, alles intakt, Telefon: CH-01/7003023, Philip Class, Heissächerstraße 25, CH-8907 Weltswil.

Verkaufe Sega Master-System mit 5 Spielen für: 290 DM NP 580 DM Telefon: 0571/20572 (Basti) Sebastian Lampert, Gustav-Radbruchstraße 5, 4950 Minden

***** 3.4-Zoll-Disketten von Sony ***** 10 Disketten Fr. 9.90---10 Disketten Fr. 9.90 Telefon: CH-071/635167, Patric Alder, Carl Spittelerstraße 3, CH-8580 Romanshorn ***

Biete PC-Engine Core Grafx mit 4 Payer-Adapter 2 Joypads und 2 Spielen, neuwertig! Preis VB 300
Tel: 0511/7590606. Daniel Lüke, Spörkenstr. 1, 3000 Hannover 21.

Verkaufe C64 2 + Floppy 1541 2 + Joysticks + Software + Maus + Bücher + Farbmonitor. Nur komplett! Preis VB. Nur für Selbstabholer! Tel: 0931/24761 von 17-21 Uhr, Dirk Benkert, Estenfelderstr. 5, 8700 Würzburg.

Verk. C-64 + Floppy 1541-II + Final-Cartridge-III + Original-Spiele u. -Lernprogramme + Disclocher + Discboxen + Joysticks. **VB 600DM** S. Janssen, Brambusch4, 2357 Bad Bramstedt.

!!!Biete C-128D + Modul + 2 Joysticks + 20 leere Disks + er Originale mit Anleitung + 12 Originale ohne Anl., ab 480 DM. Zuschlag erhält das höchste Angebot. Tel: 0211/575482, Tobias Meißner, Markgrafenstr. 5, 4000 Düsseldorf 11.

Verk. Sega Ma. Sy. mit 2 Joysticks, 5 Module, (Shinobi, Wonderb. 1+2, W. Soccer, Teddy Boy, Hang On) f. 230 DM (1 1/2 Jahre). Stefan Kalinowski, Zur Mühlliede 26, 6418 Hünfeld 1

ZU VERKAUFEN Amiga 500, incl. Monitor, Software, versch. Handbücher, Zeitschriften, 1200 DM. Oliver Kiesel, In der Rosenheck 8, 6551 Niederhausen, Tel: 06758/6286 erst nach 18 h.

Verkaufe Atari 2600 mit 2 Joysticks, Spielen wie Decathlon, Tennis, Battle Zone, Robin Hood und Super King Fu (natürlich alles funktionstüchtig) zu Spottpreis von 320 DM unter 08035/4654, nun seid Ihr mit anrufen dran! Christian Schmid, Buchenweg 8, 8201 Neubeuern.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Farbmonitor + Panasonic Drucker KXP 1080 + ca. 50 Disketten + 40 Zeitschriften + Bücher + Joystick für 300 DM. Telefon: 089/7144553 (Thomas verlangen) Th. Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

Verkaufe Gameboy! Absolut neu, originalverpackt. Preis für Grundgerät + Tetris + Verbindungskabel + Kopfhören 140,- DM. Telefon: 089/7144553 (Thomas) Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70

Verkaufe Gameboy neu (originalverpackt) + Tetris + Solarstriker + Kopfhörer + Batterien + Verbindungskabel für nur 150 DM (100% in Ordnung) Tel: 089/7144553 Andreas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70

Verkaufe C64 + 1541 + Speed-Dos + Reset + Disketten + Diskettenbox + Datasette + Original Anwendersoft und Spiele + Abdeckhaube + Literatur VB 400 DM. Tel: 0531/361616, Frank Schellhorn, Grenzweg 1 B, 3300 Braunschweig.

Verkaufe C64, Floppy, Monitor (monochrom) + 240 Programme, 2 Diskboxen für 600 DM.
Telefon: 09289/5318 ab 17 Uhr, Markus Schröder, Schloßstraße 2, 8678 Schwarzenbach a.W.

Verkaufe C64 II + Floppy + 40 Disketten + 5 Originale + Diskettenbox für nur 450 DM. Computer ist 100% in Ordnung!!! Ruf an unter der Nummer 02104/53426, Thomas Kiesegrink, Nietzschestraße 3, 4020 Mettmann

EGA-Farbmonitor Thomson 1570, TTL/Analog, 14", 1 Jahr alt, Neupr.: DM 998, mit EGA-Karte Compro Pure EGA 480, 1 Jahr alt, Neupreis DB 298,-. Komplettpreis mit Zubehör: DM 600,-. Tel: 0941/703365, EGA-Karte IT-EGA480 DM 300,-. Roman Simm, Benzstr. 13, 8400 Regensburg.

Verkaufe A500 + 1 MB + 1084 S + 2. LW + Original-Software VB 1000,- DM. C64 + 1701 + 1541C + Datasette + Original-Software + Module
VB 400,-DM. J. Obermaier, 8011 Ascheim, Münchnerstraße 2a, Telefon 089/9037427

Verk. C128 m. 1571 Floppy, Datasette u. Diskbox m. 80 Disks und 4 Orig. Spielen. Top in Ordnung! VB. Jürgen Daiß, Siebeneicherstr. 3, 717 Bretzfeld, Tel. 07946/2591 ab 18 Uhr.

Verkaufe Nintendo-Spiel-Gerät mit 2 Spielen, allen Kabeln. Selten benutzt für 250 DM. 50 Disketten, Box und Locher für 50 DM, C64 ohne Adapter für 50 DM. Schreibt an: Markus Lampen, Johannesweg 9, 3580 Fritzlar.

Amiga 500 / Monitor 10845 / Video Mon., erlesene Spiele u. Arbeitspr., Disk.Box, 100% fehlerfrei, Abgabe wg. Systemw. Tel: 089/9044343 ab 17.00 Uhr, 1/2 J.alt, VB: DM 800,- incl.

Verkaufe Adlib Karte mit Jukebox + Composer für nur 300,- DM! Alles in Originalverpackung! Anrufen bei 0211/400088, Boris v. Koblinski, Postenweg 21, 4000 Düsseldorf 31

Verk.: C64 2, 1541 2, über 200 Disks, C. Zeitschr. + Zubehör für nur 444 DM. Guter Zust. Ausserdem Nordic Power 2 geg. Höchstgebot. Christian Lehmann, Diezstr. 2, 5300 Bonn 1, Tel: 0228/214921

Amiga 1000 + 2,5 MB + Zweitlaufwerk + Monitor (Philips CM8833) + Orig. Softw. + jede Menge Disks + Joyboard nur 1.999,- Tel: 08634/5699.

Amiga 1000 + 2,5 MB + Zweitlaufwerk + Mon. (Philips CM8833) + Orig. Softw. + jede Menge Disks + Joyboard nur 1.999,- Tel: 08634/5699, M. Schmitzer, Florianstr. 2, 8268 Garching/Alz

Gelegenheit: C-64, 1541 II, S21 -23 D (300-12000 bps), 1764 (320 KB), RS 232 Schnittstelle, ca. 200 Disk., Final Cartr. III, uvm. ab 20 Uhr 02173/64122 zus. 600,- DM VBm Dirk Pfeiffer, Weißdornstr. 4, 4019 Monheim 2.

***** Verkaufe 512 KB Erweiterung für A500** abschaltbar, Uhr für 135 DM (neu) !!! 072544548, A. Virzi, Breslauerstr. 6, 6833 Waghäusel 2.

Verk. Schneider CPC464 m. Grünmonitor, Kassettenlaufwerk, zwei Leerkassetten, Basic, Adventure... Bücher, zwei Softwarekass. mit Box, ein Chip Heft für CPC, drei Spiele: Centre Court, Schatz d. Pharaonen, Goldrausch, Hubschrauber. für 120 DM. Toni Scharitsch, Königbauer Weg 17, 8013 Wörthsee.

A500 + Monitor 1084 kaum gebraucht 1250 DM. Oliver Stumm, Parkstr. 22, 6550 Bad Kreuznach.

Verkaufe Original Amigamaus f+r 45 DM, und zwei Competition pro für je 15 DM: Lars Dittebrandt, An der Gosekuhle 4, 4600 Dortmund 1

Verkaufe Super Grafx (PC-Engine) mit Ghost'n Ghouls, Battle Ace, sowie NIE mit SMB1 und 3. noch ein Sega Master System. Preis VB. Suche Super Famicon Module. (ß2622)83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Suche Hardware

Suche preiswerten C64 + Zubehör Steffen Weiß, K.-Liebknecht-Str. 82, O-6900 Jena.

*****Suche Amiga 500 + TV-Modulator** eventuell Zubehör, kaufe auch einzeln, Preis nach Vereinbarung. Tel: 09941/2700, Mario Mühlbauer, Schlesierstr. 9, 8493 Kötzing ***

Suche gebr. Farbmonitor für Atari ST wenn möglich SC1224. Nur 100% ok. Angebote bitte an: Tel: 0421/650239 ab 18 Uhr. Preis VHS. Herwald Lorke, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70.

Suche C128 D + Software VB bis 600 DM Bereich Hochsauerlandkreis. Tel: 02905/495, Timo Heiken, Fichtenweg 1 b, 5780 Bestwig 6

Suche PC-Engine und Module biete C-64, Floppy, 100 Disk, Monitor und Zubehör. 100% ok oder 250 DM. Zuschrifren an Robert Werner, Akazienallee 50, 4330 Mülheim/Ruhr

Suche Sega Master, Mega Drive, PC-Engine, Nintendo, Game Boy, C-64 + Floppy, Amiga 500. Angebote an: Tel: 04521/71497. Kaufe auch Modulsammlungen auf. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Sega Mega Drive -STOP- gesucht -STOP- dead or alive -STOP- möglichst viele Spiele, Preis VB. Ruft an: 0251/866098 oder schreibt: C. Gebert, Laukamp 13 a, 4400 Münster.

Amiga-System preisgünstig gesucht! A500 + Monitor evt. auch Drucker! Ruft an: 0221/5462283. Suche vielleicht auch C64-Anlage! Thomas Dyck, Vogelsangerstr. 210, 5000 Köln 30.

ACHTUNG ACHTUNG suche guten, gebrauchten AMIGA-FARBMONITOR. Melden unter: 030/7711275, Mark Robinson, Waldmannstr. 26, 1000 Berlin 46.

Tausche

Suche zuverlässige Tauschpartner für neuere Amigasoft. Keine totalen Anfänger! Send Lists and Discs fast to: Markus Krichbaum, Sedanstr. 35, 6840 Lampertheim.

C64 Habe neueste und billige Games! Tel: 0421/2587. T. Meyer, Lindern 10, 2830 Sulingen. C64 C64 C64

Suche Tauschpartner für Demos auf ST-ST-ST Schickt Eure Listen an: C. Nitschke, Kornblumenring 8, 1000 Berlin 47 ST-ST-ST

Tausche Demos auf C64. Wer Interesse hat, schreibt oder schickt gleich Disks an: A. Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten (99% Antwort!)

Tausche die neuesten Games auf dem C-64. Ruft an: 04861/5464. Guido Requate, Bgm. Sannan Str. 19, 2253 Tönning 100%

Suche Tauschpartner für Amiga: Habe z.B. Wings, Beast II, Street Rod, Rarot, Operation Harrier, usw. Ruft an unter 0228/669440 (Mike). Fähige Programmierer f. Gruppe gesucht. Michael Kandler, Weißdornweg 65, 5300 Bonn 2.

C64: Haben neueste Games für den C64! Ruft an: 04861/5213 (Björn) oder 04861/5464 (Guido) Adresse: Guido Requate, Heringsdorfer Weg 1, 2254 Friedrichstadt.

Habe die neuesten Games für den C-64! Ruft an: 04861/5464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning

Tausche + kaufe neue Software für den Amiga 500.
Telefon: 05341/25980, Andreas Andert, Hagedornweg 69, 3320 Salzgitter 41

Suche zuverlässige Tauschpartner von Games und Anwenderprogrammen. C-64 Diskette! Habe gute Games.
Anrufe bitte nur von 17 bis 19 Uhr!
Telefon: 05158/2624. kaufe auch '90er Games!

Wir suchen Tauschpartner für den Amiga und den Atari ST.
Write to:
Florian Hilsenbeck, Frühlingsstraße 13, 8960 Kempten,
Telefon: 0831/13532.
Wir sind 100% zuverlässig.

PC-Games PC-Games PC-Games
Larry 3, Wolfpack, Gold Rush und noch viele weitere Super Originale zum Tauschen. Call me!!
Telefon: 06337/1776 (Thorsten) Montag -Freitag 17 bis 21 Uhr!!!
Only PC! Only PC! Only PC! Only PC!
Thorsten Veit, Finkenstraße 2, 6661 Battweiler.

Amiga 500 Amiga 500 Amiga 500 *The Master Boys* tauschen und haben die neuesten Games, zum Beispiel Snow Bros, The last Day, Lotus, Teenage Mutant Hero Turtels, Total Recall und viele andere.
Call or die!
Telefon: 06331/98612,
Thomas Hunger, Mozartstraße 9, 6780 Pirmasens

Atari ST Suche Tauschpartner! Habe neue Soft wie z.B. Resolution 101, Projectyle, Combo Racer, Loop 2. 100% Antwort. Listen an: Andreas Rieckhoff, Bahnhofstr. 101, 2000 Norderstedt.

Yeah! That's it! The Diamon Lords are back! On the ST + Amiga. Wir haben neue Soft! Wollt Ihr sie auch? Dann bewegt Euren A... ans Telephon und drückt diese Tasten 0911/644538. Bewegt ihn aber schnell!!! Ch. Bayer, Brünlessweg 38, 8500 Nürnberg 60

Joho Freaks! The Dionon Lords are back on the ST and Amiga! Wir haben neueste Soft! Wollt Ihr sie ahch, dann bewegt Euren A... ans Telephon und drückt diese Tasten! 0911/644304! Besegt ihn aber schnell. Beginners can buy!!!

Tausche 36 Disks (Originale: Purple Saturn Day, Batman...) + 14 Leerdisk + 2 Cassetten gegen Gameboy + Tetris. A. Gall, Markenbildchenweg 39, 5400 Koblenz. Tel: 0261/35659

Tausche Indy 3 Adv. gegen It came from the Desert oder Chaos strikes back (nur Originale!!!) Meldet Euch bei "Tobi" Tel: 06772/8440 (ab 16 Uhr) Tobias Behnke, Römerstr. 25, 5428 Nastätten.

Suche Tauschpartner für Amiga 500! Only the hottest stuff! Call: 05364/688 or write to: Denis Geger, Am Windmühlenbg. 9, 3185 Velpke 1

Hy Freaks! Wir suchen noch coole Kontakte und Tauschpartner. Wenn Du gut drauf bist, call fast 08654/8906, Jörg Huber, Lindenstr. 16, 8228 Freilassing.

Der Traum vom eigen Spielautomat wird wahr! Tausche Spielhallengerät gegen Amiga 500 mit Zubehör. Telefon: 06772/1240 (TV-Spiele). Michael Hessel, Industriestraße 15, 5428 Mastätten.

-Pleasure Boils- Wir suchen Games aller Art. Kaufen und verkaufen. Ruft einfach an: 05491/3275. Wir bieten die aktuellsten Games. The three pleasure Boils. Marcel Gerlach, Auf der Höhe 2, 2845 Damme.

**** PD Games & Anwender **** Tausche u. verkaufe günstig ausgewählte PD-Soft. Liste oder 2 DM für meine Verkaufsliste an: R. Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen. AMIGA

Verschiedenes

Suche Mitspieler für Middleage 2.0! Komplexes, strategisches Postspiel! Auch für Anfänger geeignet! Für 14 Spieler! Gratisinfo (Rückporto!):
Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen.

**** ASM-Sammlung und Happy Computer zu verkaufen **** ASM-Hefte von 1/89 -11/90 und Happy C. von 2/88 - 12/88. Liste gegen Rückporto bei: A. Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten (Porto 3,- DM!)

Wer will sich was dazuverdienen? Geht ganz einfach, von zuhause aus!! Info gegen frankierten Rückumschlag von Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M 90!

Eine neue Idee setzt sich durch! Das Bermuda-Dreieck! Das erste Postspiel der neuen Generation. Infos gg. DM 1 Porto bei: A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info für 1 DM.
Guido Requate, Bgm.-Sammann Straße 19, 2253 Tönning

Tausche oder verkaufe gebrauchte Sega MD oder PC Engine Games z.B. Nectaris, Neutopia, Op. Wolf, E-Swat, Ghostbusters, Budokan usw. Tel: 002822/52527 ab 19 Uhr, Martin Waschke, Netterdenschestr. 292, 4240 Emmerich

Wichtig für alle Postspieler, die billig und doch optionsreich Ihrem Hobby nachgehen wollen Beim einzigartigen *Liga Master* sucht man noch Spieler! Info gegen 2 DM bei: Guido Grasruck, Badstr. 25 a, 8430 Neumarkt

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info für 1 DM Freiumschlag bei: Guido Requate, Bgm.-Sammann Straße 19, 2253 Tönning.
Alles völlig legal!

Verkaufe Happy Computer 2/86 -7/90 (ohne Spieleteste) und 64'er 5/85-6/86 und ASM 9/87 - 7/90 und ASM Special Nr. 1+2 (insg. 100 Hefte) nur komplett und Raum SB für 250 DM (VB). Frank Mohr, Nordstr. 17, 6601 Kleinblittersdorf 5

Fun, das neue Clubmagazin für Megadrive + Engine ist da. Aktuelle Test, Verlosung u. vieles mehr. Kosten 15 DM + 4 DM Porto. Bitte System angeben. Bestellung an Fun-Club, Rainer Wekwerth, Talstr. 69 C, 7000 Stuttgart 1. Jeden Monat neu. 40 Seiten Umfang. Nicht versäumen. Fun Magazin.

Vorsicht! Verk. Sega Master + Hang On + Wonderboy für 120 DM (ohne Joypads), Zillion 2 45 DM Wonderboy 40 DM Super Tennis 15 DM Alex Kidd 1 30 DM Choplifter 25 DM. Ruf an 08372/2977 (ab 14 Uhr), Simon Weisgerber, Enzianweg 6, 8953 Obergünzburg

Das beste Fußballpostspiel! Fußball-Bl-Manager. 1. und 2. Liga! Regelheft (1 DM) bei Thomas Herb, Ringstr. 20, W-8851 Huisheim. Noch sind Plätze frei!!!

Hypergalaktisches Postspiel "Ruins of Galaxy" mit neuen Features (Antennen, 60 Stations, Sabotage, Schilder) kostet nur 3 DM pro Turn. Regelwerk (= 22 (!) DIN A4 Seiten) gibts megaschnell für nur 5 DM bei V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach!!!

Lösungen!! KQ I-III (m. Karte), Larry I-II, Indy III, Maniac Mansion, Kult ROM, DejaVuII je 5 DM (+1 DM Porto). Geld bitte beilegen! Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt.

Space Ship. Besser denn je. 1. Interessent spielt 10 Runden kostenlos mit! Info: 2 DM an:
Mike Kristof, Schützenstraße 34/3, 6901 Mauer. Steig ein in Dein Abenteuer!
Hi an H. Turtles

Verkaufe Lösungen zu 30 Spielen!!! z.B. Legend of Faerghail, Codename Iceman, Larry 2 u. andere. Jeder 15. bekommt 1 Lösung umsonst. Ruft an: 0664/8437 von 14.30 - 19.30 Uhr. Uwe Hönigschmied, Sandweg 16, 6492 Sinntal-Mottgers.

Verkaufe Sega-Module z.B. Phantasy Par, Wonder Boy I+II+III, Y's, R-Type uvm. ca. 40 Stck. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

***** D&D *** Hi! *** D&D ***** Verkaufe alle D&D Kästen (deutsch)! 4 Kästen + 2 Abenteuer für nur 130 DM! (oder billiger)!!! write to:
R. Berg, Dahlienstraße 12, 5308 Rheinbach.

Amerika 1920 - Das neue Postspiel. 18 Städte, Alkoholschmuggel, Attentate, Raubüberfälle und vieles mehr. Infos gegen 1 DM Rückporto bei S. Foik, Everstalstr. 36, 4630 Bochum 7.

AMIGA GAMEPOWER - THE WINTER EDITION. Das neue Superbuch mit den heißesten Tips, Tricks, Anleitungen und Gesamtlösungen. Unentbehrlich für jeden der mehr von seinem Computer haben will. Ab jetzt für nur DM 15,- (bar oder Euroscheck). 48 h-Lieferservice!! Th. Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzberg.

DER ABSOLUTE HAMMER! Amiga Gamepower - The Winter Edition. Das Spitzenbuch prall gefüllt mit den heißesten Tips, Tricks, Cheats, Anleitungen, Karten und Gesamtlösungen zu einer Unmenge neuer und älterer Amiga Spitzenspiele. Power von der ersten bis zur letzten Seite! Kostenpunkt nur DM 15 (inclusive Porto und Verpackung). 48h-Highspeederservice! Bestellungen (inclusive Bargeld oder Euroscheck) an: T. Viereckl, Säntisstraße 13, 8961 Sulzberg

GAMEPOWER The Winter Edition! Ihr Amiga wird es Ihnen danken! Ab jetzt lieferbar. Schnell zugreifen!! T. Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzberg

Schneider-Drucker-Anleitung LQ 350024 PIN wegen Beschädigung zwecks Einsicht gesucht. Rückgabe garantiert. KLEINE Entschädigung. Björn Bode, Flurstr. 32, 2091 Wulfsen, Tel: 04173/8645

Machen Sie mit beim Postrollen- oder Poststrategiespiel. Infos gegen 2,- DM in Briefmarken oder bar bei: Nils Kriedner, Erzbergerstr. 23, 4790 Paderborn.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen Freiumschlag bei: D. Heydrich, Poststr. 13, Barsinghausen 1.

500 brandheiße Superpokes für C-64 gegen frankierten Rückumschlag + DM 15!! Verkaufe auch alte ASM-Hefte vor 1/89 und Specials (auch einzeln!!!) Telefon: 030/7711275. M. Robinson, Waldmannstraße 26, 1000 Berlin 46.

Fußball-WM, Postspiel, zu jeden Spiel 1 Seite Spielbericht, Taktik und Strategie, sowie TRA entscheiden das Spiel für Sie. R. Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg.

Noch einige Plätze für die Postspiele Ölbaron und Tenniskönig frei. Informationen bei Martin Kittel, Friedrich-Asbeck-Straße 5 a, 5828 Ennepetal. Tolle Preise!!!

Komplettlösungen zu über 170 Amiga, ST + PC-Games. Zum Beispiel alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adventure, etc. Liste 1,50 DM Rückporto M. Kohn, Siepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inklusive Porto.

Programmierer, Grafiker, Musiker, für ST, PC, C64 und Amiga zur Spielentwicklung gesucht. Informationen: 07774/1045. A. Mettler, Oberdorfstraße 9, 7701 Aach.

Kontakte

-Blind Shining- (C-64, Amiga 1 MB) Contact: Sandro Neldner, Rosastraße 35, 4300 Essen 1 (C-64, Amiga 1 MB) -Blind Shining-

The Living Legends, Stefan Pascharat, Franckestraße 11, 3380 Goslar are searching for some cool swapping-partners on Amiga! But only new and hot Demos -NO GAMES!! We hate LAMER.. only Elite! L.L. rules!-

Wer will sich was dazuverdienen? Geht ganz einfach, von Zuhause aus!! Informationen gegen frankierten Rückumschlag von Michael Pekic, Jordanstraße 51, 6000 Frankfurt/M. 90!

Vic 1990 from the Warriors sucht Swapper für Demos und PD-Soft no Raubkopien, on C64 and Amiga. Send Disks to: Andreas Klusmann, Melanchthonstraße 2c, 8580 Bayreuth, Disc 100% back.

PC-Club, Sie bestellen, wir kaufen! Neueste Software für ganze 10 DM!!! Nähere Infos für Interessenten gegen Freiumschlag bei: Thomas Raap, Am Alten Wall 2, 2212 Brunsbüttel

Suche IBM-Soft-Tauschpartner!! Verkaufe auch billig Originale (Xenon2, DM 30, Block Out DM 30, Sentinel Worlds 40 DM) -- Roland Kehl, Sonnenstraße 11, CH-9443 Widnau, Telefon: 071/724608

Programmierer (Assembler/C), Grafiker, Musiker für PC, ST, C64 und Amiga gesucht. Informationen bei A. Mettler, Oberdorfstraße 9, 7701 Aach, Telefon: 07774/1045

**** CH Softworks**** Wir suchen neue Kontakte aus aller Welt für alle Systeme. Ruf an, Telefon: CH-044/26115, Urs Janett, Steinmatt 3 a, CH-6460 Altdorf

Double Trouble - der berühmte Sega-Sega-Mega-Drive und Nintendo Fan-Club bietet allen Konsolen-Fans in Europa Spitzenleistungen Double Trouble - nicht nur in Berlin die Nr. 1! Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47

Suche Mitglieder für unseren Magic Club (zum tauschen) Habe Spiele wie Turrican, Steel Thunder. Listen an: Ingo Schachtebeck, Stettiner Straße 2, 3512 Reinhardshagen. Nur C64

Suchen Mitglieder für unseren C-64 Club. Haben SklorDie, Satan und viel mehr. Schreibt an: Christian Bolte, Vurgstr. 21, 3512 Reinhardshagen. Bitte schreibt schnell!!

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Straße 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 -Send a Blank - Disk and Stamps for Demo-Disk.

The-Phantasy-Club. Wir bieten was. Sega 8+16, Nintendo und Game Boy. Tests, Tips und Tricks, Flohmarkt und andre. Sofort Unterlagen anfordern. Telefon: 04521/71497. A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

******* CLUBERÖFFNUNG ******* Wir suchen neue Mitglieder. Es gibt Clubzeitung, Games und Gewinnspiele. Info gegen 1 DM Rückporto. Call to: Rafael Korbella, 4000 Düsseldorf 13, Rostockerstraße 36 (nur 64'er und 123'er)

ST: Wir suchen jemanden, der zeichnen kann und mit seinen Grafiken an einem Rollenspiel mitarbeiten möchte. Eventuell Veröffentlichung. M. Mombeck, Friedbergstraße 12, 4300 Essen 1.

Hello boys and girls! Here's a new C-64 club. We need members! ** SIGMA SEVEN ** Informattionen gegen 1 DM R-Porto. Write to: Sigma Seven, Stephen Janke, Schinkenkamp 11, 4950 Minden.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte, von Zuhause ausführbare Tätigkeit! Informationen von Ostermann Philip, Hohe Wandstraße 27/4, A-2344 Maria Enzersdorf, Austria

Suche Kontakte im In- und Ausland auf ST Hauptinteresse: Demos. Florian Becker, Im Kirchfeldchen 16, 6368 Bad Vilbel. Telefon: 06101/12223 ab 18 Uhr ST - ST - ST - ST - ST - ST - ST - ST - ST

LYNX-User kommt zum LYNX-anier-LYNX-Club Informationen, Karten, Tricks, Clubmagazine und mehr, auch Österreich und Schweiz. H.J. Sebastian, Siegfriedstraße 3, W-6384 Schnitten 3 ... Gut LYNX

Wer besorgt mir dauernd die News der letzten 10 Tage. Only legal und only on Amiga + 64. Ich warte auf Dein Angebot. bye. Dirk Eckert, Dornseifer Staße 35 a, 5910 Kreuztal

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Soft! und einnen Coder, Musiker und Grafiker! Wegen Gründung einer neuen Group! Write to: Marc-A. Pernath, Franckestraße 10, 3380 Goslar. Be fast!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. Liste oder Diskette an: Guido Henschenmacher, Freiherrenstraße 38, 4048 Grevenbroich 1. 100% Rückantwort.

Wer macht mit? Soccer-Manager der ersten Bundesliga ist das neueste und beste Postspiel dieser Art. Informationen + Regelheft gegen 2 DM Rückporto bei M. Kittel, Friedrich-Asbeck-Straße 5 a, 5828 Ennepetal. Tolle Preise!

Wir suchen Tauschpartner für Amiga (Haben: Beast 2, Wings, Maniac Mansion, Flood, Cadaver, F-29, Flimbo's Q. usw!) + C-64 (Habe: P.Drift, X-Out, North and South, Rock'n Roll, Rainbow Islands, B. Angels 69 usw!) Telefon: Amiga: 030/7462552 (Erik) C-65: 030/7428457 (Christian). Erik Feicht, Angemünderstraße 16, 1000 Berlin 49.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft Schreibt an: Christoph Geisler, Hauptstraße 46, 2179 Ihlienworth, Telefon: 04755/252

C-64, Floppy, 84 Disk und Zubehör gegen Atari Lyna. Zuschriften an Robert Werner, Akazienallee 50, 4300 Mülheim/Ruhr 6. Verkaufe auch Amigaspiele org.

-GAMEBOY-* Tausche Qix gegen andere Spiele!** Alles in gutem Zustand! Einfach anrufen: 0211/400088, Boris v. Koblinski, Postenweg 21, 4000 Düsseldorf 31.

Super EH! Tausche Playboy-Penthouse -LUI- u.a. gegen neueste Soft (only legal). Amiga: 10 Disks = 7 Magazine, C-64: 10 Disks = 4 Mags. Send to: Dirk Eckert, Dornseifer Straße 35 A, 5910 Kreuztal.

Tausche MDemos, Intros, Previews, Slideshows + sonstige PD (nur legal!!!) Disks an: Rainer Lelle, Lindelstraße 48, 6781 Salzwoog Rückporto = Antwort. Certainly on Amiga! (3,5 + 5,25!)

Tausche U.S.S. John Young und Heavy Metal gegen Conquero oder Silent Service II. Suche Codes für Indy 3. Für Amiga. Telefon: 09274/660, fragt nach Jens. J. Linß, Loch 27, 8607 Hollfeld.

**** PD Games & Anwender **** Tausche u. verkaufe günstig ausgewählte PD-Soft. Liste oder 2 DM für meine Verkaufsliste an: R. Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen. AMIGA

Double Trouble - der berühmte Sega-Sega-Mega-Drive und Nintendo Fan-Club bietet allen Konsolen-Fans in Europa Spitzenleistungen Double Trouble -nicht nur in Berlin die Nr. 1! Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47

Suche Mitglieder für unseren Magic Club (zum tauschen) Habe Spiele wie Turrican, Steel Thunder. Listen an: Ingo Schachtebeck, Stettiner Straße 2, 3512 Reinhardshagen. Nur C64

Suchen Mitglieder für unseren C-64 Club. Haben SklorDie, Satan und viel mehr. Schreibt an: Christian Bolte, Vurgstr. 21, 3512 Reinhardshagen. Bitte schreibt schnell!!

! ACHTUNG !

- **Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik--Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen**
- **Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden**
- **Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen**
- **Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt**
- **Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden**

Wir bitten um Verständnis.

! ACHTUNG !

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 2/91 erscheint
am 25. Januar 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 3/91 ist der
11. Januar 1991

TERMINE

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Gewerbliche Kleinanzeigen

STOP STOP

AN- UND VERKAUF
von
GEBRAUCHTEN VIDEO SPIEL MODULEN
ALLE SYSTEME

Ralph Kemnitzer, Postfach 35 09
8670 Hof

STOP STOP

CPC Atari C64 IBM

SOFTWARE DREAMS

presents
the new generation

Gameboy
DM 155,-

Preislisten + Katalog kostenlos !

Marco Beetz
Ob. Dorfstr. 30
8643 Küps / Theisenort
Tel. (0 92 64) 61 60

Amiga Nintendo SEGA

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 12,- DM**

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm - Postfach 16 71
7060 Schorndorf - Tel. 07181/21709

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX 0 82 61 / 68 05

ATARI ST : PD Software !

Riesenauswahl, Minipreise!
Katalog gratis !

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
W-6702 Bad Dürkheim

- Schnell + preiswert -

GAMEBOY NINTENDO GAMEBOY

Kompl. + Kopfhörer + Stereokabel + Kabel f. zweiten Spieler + TETRIS
GAMEBOY.............. 165,-DM
Netzteil 65,-DM.
And. Spielmod. und Spielesoftware a.A.

Annelie Gebauer
Tel/BTX 02 11 / 30 92 33

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
Computerspiele

Trierer Str. 110 · 8500 Nürnberg 50
Tel: 0911/48871 · Fax: 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

! ! GRATIS ! !

Fordern Sie unseren neuen AMIGA-PD-KATALOG an. Jede 10. Einsendung erhält als Dankeschön 5 PD-Disks. Wir führen alle gängigen PD-Serien.
Bitte fügen Sie 1,- DM Rückporto bei.

MAIN-PD-SOFT
M. Sinemus
Tannenstr. 1
3549 Wethen

FUßBALLCOACH (Postspiel)

Copyr. by DBZ
1/2.Liga inkl. aller Spieler und Teams. 3-4 Seiten Bericht zu jedem Spiel. Mit Strategie und Taktik zum Erfolg.
Werden Sie Meister und Pokalsieger. Trainieren und managen.

DBZ-Eschstr. 17a
2900 Oldenburg

ATARI ST ! ATARI ST !

Gebrauchte Originalgames !
Schnell + preiswert !
Auch Ankauf.
Gratisliste anfordern !

Frank Schumann
Im Nußriegel
6702 Bad Dürkheim-Ungstein

Jubiläum bei BAVARIAN-PD

Die 200ste Diskette ist erschienen. Gratisinfo anfordern bei:

Friedrich Neuper
Postfach 72 - 8473 Pfreimd

Nur Amiga!

Speichererweiterung

auf 1 MB (Amiga) incl. Uhr, abschaltbar f. **125,- DM**
+ Versicherung
Sega Master+1 Spiel **199,-DM**
Gameboy+1 Spiel **160,-**

Tel. 04405-7835

AT 286 **ab 898,-DM**
zu verkaufen !

DBZ 0441/34442

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

C-64 CPC MSX
ATARI AMIGA IBM

- preisgünstige Programme
- schnelle Lieferung

PUBLIC DOMAIN AMIGA/IBM

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28 8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

HYPER - GAMES
ATARI - LYNX

Konsole + California-Games
nur 345 DM

Klax	69,--
Slimworld	69,--
Rampage	75,--
Gauntlet	75,--

andere Spiele und Systeme auf Anfrage bei
Softwareversand E. Katsougris
02 31 / 61 55 65

CODESYSTEM

"das derzeit beste Codierprogramm"(Amiga-J.10/90)
nur 29,95 DM
+ 6,40 DM Nachnahmekosten

K. Stürz
SOFTWARE - MARKETING
Postfach 20 74
7630 Lahr

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht

Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
02 11 / 49 101 87, 49 201 60

Geöffnet MO bis SA 11 - 20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

Gewerbliche Kleinanzeigen



DIRK RICHARTZ

... der etwas andere Computer-Versandhandel

Im neuen Jahr mit neuem Konzept !

Für die "friedliche Aufrüstung" Ihres **AMIGA oder PC...**

Hardware: Ramspeicher, Festplatten, Steckkarten, etc.
Zubehör: Disketten, Joysticks, Trackballs, Bücher, etc.

u.a. folgende Top-Titel	AMIGA	PC
B.A.T.	74,50	74,50
Wonderland	74,50	89,50
Secret o Silver Blades	67,50	68,50

Gratis-Gesamt-Info anfordern !
(System angeben !)

Flothend 15a, Postfach 13 08, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 2919

Fußballpostspiele
von
DBZ 0441/34442

SECONDHAND - SOFT - WORLD

neu - neu - neu - neu - neu

AMIGA Originalprogramme

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

Auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

NEU - NEU - NEU -NEU

Second-Soft-Land

NEU - NEU - NEU -NEU

Originalprogramme speziell für den Amiga aus zweiter Hand. Top aktuell und preiswert. Sofort Liste anfordern!

Wir kaufen auch Programme an!!
Second-Soft-Land,
Friedrichshofener Str. 38,
8070 Ingolstadt

Quality is our Slogan

Neuester C-64 PD-Katalog mit ca. 200 Disketten nach Anwendungsgebieten sortiert. Jede beidseitige Diskette nur **3,50 DM.**

Katalog gegen 3,00 DM
(Gratisdiskette bei Bestellung)
Sofort anfordern bei:

Softwarevertrieb
Pluta&Rüther GbR
Postfach 101320
4600 Dortmund 1

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

WIR FORDERN SIE AUF !

Holen Sie sich unsere Gratis liste. Top-Aktuelle sowie auch ältere Programme zu Super Preisen.

Für AM, ST, PC, CPC, C-64, XL, SEGA u.a.

BATSOFT
Hauptstr. 66 b, 2905 Edewecht
Tel. 04405-7835 (24h)
von 16 - 21 Uhr persönlich

✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 49 101 87, Fax: 49 20160





KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

ARMADA/Pirates/
ähnliches Postspiel

50 Schiffstypen, 12 Truppen typen, 87 Städte, 5 Charaktere, 100000 Felder Karte etc.

Tiebreak

Die Tennissimulation mit Weltrangliste, 122 Turnieren usw.

Info gegen DM 2,- bei:

WPO
Bachstr. 15 b
6520 Worms 23



Amiga
Atari
C-64
XT/AT

Public Domain ab DM 0,98
Hard-& Software + Service

Gut * Schnell * Preiswert

Super Katalog gratis gegen 1.00 DM Rückporto
Computertyp angeben ! !

R.U.F. Comp., Postfach 23 65
W - 8228 Freilassing

✳ ELK-SOFT ✳ ELK-SOFT ✳

Das Softwareparadies
Games, PDs, Anwendersoft
08131/21851 14-18 Uhr

Preiswerte C-64/128 PD-Soft!

Neuer KATALOG kostenlos bei:

K. Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

PC-Spiele, Lösungen,
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5"DM 4,-.
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1



Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA **ATARI ST**
PC **C64**
XL/XE **CPC**
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

AMIGA HARDWARE

Floppy 3,5" extern	165,00 DM
Floppy 5.25" extern	199,00 DM
512KB Uhr / Akku f. A500	99,00 DM
512KB für Amiga 500	92,00 DM
Festpl. f. A500 31MB extern	939,00 DM

zzgl. Porto und Verpackung, per Nachnahme bei

Stefan Jennewein / Hauptstr. 33
7077 Alfdorf

GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Vermietung + Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 101 87, Fax: 49 20160



KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

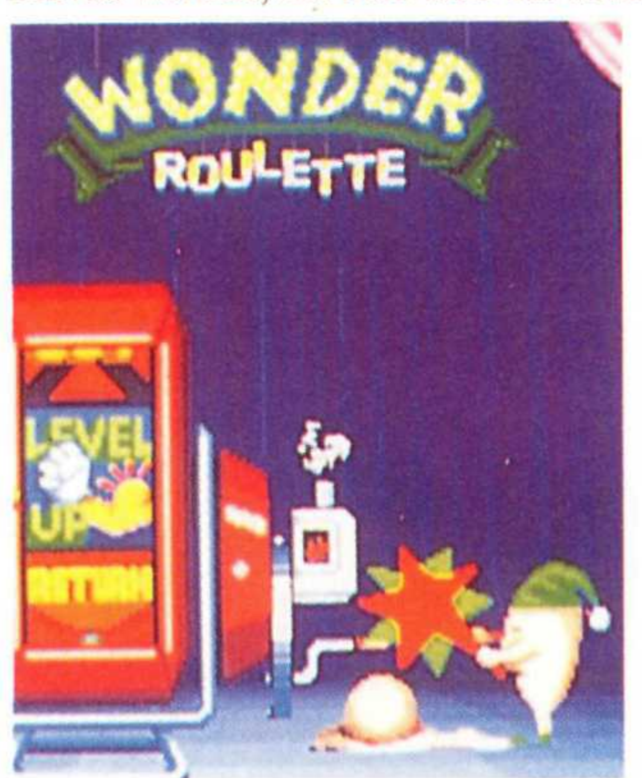


Hallo Freaks! **Herzlich willkommen zu einer weiteren Schau der Superlative! Treten Sie ein und lassen Sie sich einfangen von dem Zauber digitaler Schönheiten, von der atemberaubenden Spannung an Bord einer F-16, von dem Geknatter rauchender Gewehrmündungen. All dies können wir Ihnen bieten! Der Eintritt ist frei, der Kaffee gratis, die Bedienung zuvorkommend. Also dann: Schnallen Sie sich an, stellen Sie das Rauchen ein und machen Sie sich bereit für die Abenteuer einer High-Tech-Welt, in der die Illusion und der nette Manta-Fahrer von nebenan zur Realität werden. Ab in die Spielhalle!**

Ihr Pilot Michael Suck

Gleich zu Beginn der heutigen Show wollen wir uns dem Thema widmen, das alle Männerherzen höher schlagen läßt: der holden Weiblichkeit nämlich! Und damit es besonders reizvoll wird, kann ich Euch ein Game bieten, in dem gleich eine ganze Reihe gutgebauter japanischer Nackedeis auftritt: GALS PANIC von KANEKO. Wie der Hersteller auf diesen Titel gekommen ist, ist mir ein Rätsel. Mit Panik hat dieses Spiel nichts zu tun. Oder würdet Ihr bei einem Spiel nervös werden, bei dem sich das Mädel nach jeder gewonnenen Runde ein bißchen mehr auszieht? Wohl kaum, oder? Obwohl – spannend ist die ganze Sache ja gemacht; schließlich soll der Spieler etwas für seinen Spaß tun! Und genau aus diesem Grund hat Kaneko ganz heftig im großen Grab der Klassiker geschaufelt und eine Spielidee namens *Quix* ausgebaggert, die bereits in den frühen Achtzigern zu hohen Ehren kam. Bei diesem Game muß der Spieler einen kleinen, leuchtenden Punkt von der Spielfeldumrandung aus steuern und Linien in die Mitte ziehen. Wenn er mit diesen Linien eine abgeschlossene Fläche (gleich welcher Form) erzeugt hat, wird diese Fläche ausgefüllt; der Spieler erhält Punkte. Ist die Spielfläche zu mindestens 80 Prozent ausgefüllt, ist die Runde beendet. Natürlich lauern Feinde der verschiedensten Sorten auf der *nicht* ausgefüllten Spielfläche und können bei Berührung den kleinen Leuchtpunkt auslöschen.

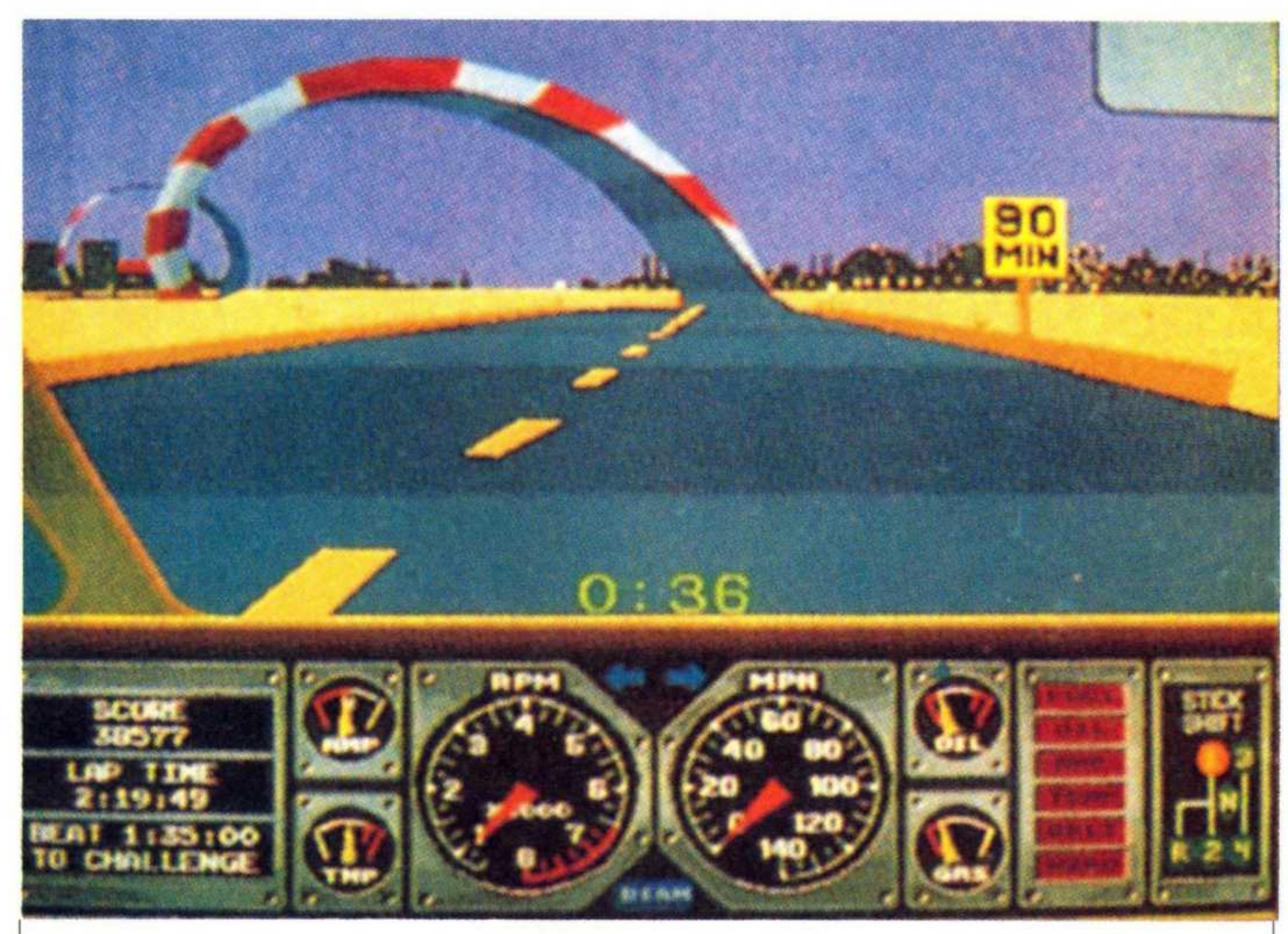
Mit diesem Konzept im Rücken konnte Kaneko natürlich ganz locker das an-







sonste etwas magere Stripspiel ausfüllen. In den ausgefüllten Flächen entblättert sich das japanische Girl, während auf der Spielfläche jeweils ein großer und mehrere kleine Gegner die Ausziehharbeiten behindern. Als Boni gibt es diverse Symbole, die erst dann ihre Wirkung preisgeben, wenn sie von dem Leuchtpfeil ebenfalls eingeschlossen wurden. Neben nützlichen Effekten wie den (für die Feindsprites) vernichtenden Asteroidensturm (!) gibt's jedoch auch Losersymbole, die aus dem hübschen Mädel z.B. einen Frosch oder Kraken zaubern. Als letzte Hilfe (oder Hindenis?) gibt's zwischen den drei Runden, die jedes der sechs Mädels zum Entblättern braucht, eine Bonusausspielung. Abgesehen davon, daß diese Sequenz ganz süß animiert ist, könnt Ihr hier Punkte, einen Level-up oder aber einen Level-down oder eine Rundenwiederholung bekommen. Habt Ihr jedoch alle Hindernisse gemeistert, dürft Ihr Euch nach der dritten Runde ein Digi-Bild des Girls in ihrer vollen Pracht reinziehen. Klar, daß Kaneko dabei ganz auf die Voyeure abzielt, obwohl doch Gals Panic noch viel mehr bieten kann. Na gut, das Konzept ist geklaut, aber was soll's? Die Spielbarkeit ist jedenfalls verdammt hoch, die Levels sorgen für guten Fun und die Mädels für zusätzlichen Anreiz. Wenn das kein gelungenes Spiel ist!



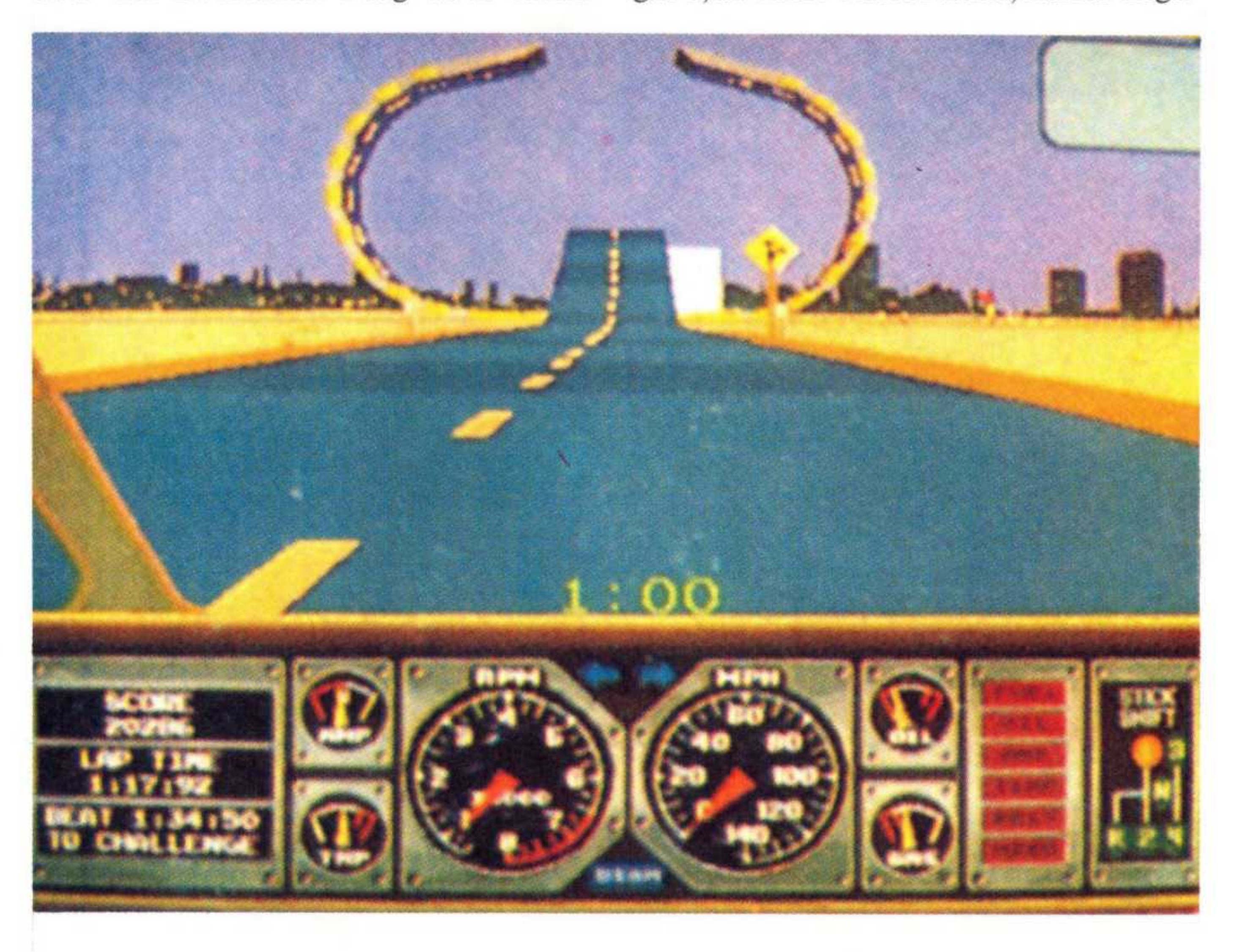
Bitte anschnallen und gut festhalten: Der nächste Loop von RACE DRIVIN.

Ganz ohne zusätzliche Reize kommt unser nächstes Spiel namens CARRIER AIRWING aus, das aus dem Hause CAPCOM stammt. Capcom, bekanntlich der Haushoflieferant von U.S. GOLD, haut mit seinem neuesten Game voll in die Ballerkerbe. Terroristen haben Japan kurz und klein gemacht, so daß nun amerikanische Eliteflieger die Zentralen der Gauner auf der Insel ausheben sollen. Ob die daran wohl soviel Interesse hätten?

Sei es, wie es sei, in dem Capcom-Abenteuer werden jedenfalls drei verschiedene Maschinen startklar gemacht, um die feindliche Armada von der Luft aus in den Boden zu stampfen. Der Spieler kann sich eine der Maschinen aussuchen (sie sind unterschiedlich bewaffnet) und bekommt zu Beginn jedes Levels eine bestimmte Aufgabe. Die kann man jedoch gleich wieder vergessen, denn letztendlich muß einfach alles abgeschossen werden, was sich irgendwie bewegt. Die Bewaffnung Eurer Kiste ist übrigens abhängig von der vorhandenen Kohle. Mit den 15.000 $, die Ihr zu Beginn besitzt, läßt sich nur die Standardbewaffnung einkaufen. Durch Abschußprämien und den Perfect-Bonus (*alle* Feinde eines Levels vernichtet) kann das Kapital aber erhöht werden. Dann könnt Ihr so schicke Sachen wie Suchraketen oder einen Schutzschirm einkaufen.

Von der richtigen Bewaffnung ist nicht unerheblich der Spielerfolg abhängig, denn die Levels sind ideenreich gestylt, die Endgegner knackig. Mal fliegt Ihr wie im Nadelöhr zwischen einer doppelten Autobahnbrücke, dann wieder gibt's anmutige Hindernisflüge in den Bergen oder ein zweifacher Flug über einen Flugzeugträger: vorwärts und rückwärts! Auch die Grafik kann sich bei Carrier Airwing sehen lassen. Sie ist abwechslungsreich und läßt viel Liebe zum Detail erkennen. Ob schneebedeckte Tannenwipfel, verrottete Großstadtkulissen oder idyllische Bergwiesen – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Den Ballerfans kann man dieses schöne, wenn auch schwierige Shoot-em-up nur ans Herz legen!

Und nun, liebe Freunde, kommen wir zum absoluten Höhepunkt dieser Ausgabe, zu einer Weltneuheit, einem Giga-



Race Drivin'

Hammer der Videospiele, zu dem geilsten Game seit *Pong* - der Nachfolger von HARD DRIVIN' ist da! Yeah! ATARI scheint erkannt zu haben, daß man trotz des riesigen Erfolges noch ein Game nachschieben könnte, das mit einigen wesentlichen Verbesserungen wieder wahre Massen vor den Bildschirmen versammeln könnte. So ist der Nachfolger RACE DRIVIN' natürlich in punkto Spielhandlung eine lupenreine Kopie des ersten Teils. Der Spieler muß ein Auto wie bei einer Carrera-Rennbahn steuern: Per Vektorgrafik-Animation werden halsbrecherische Rennen durch Loopings und Steilkurven, über Sprungschanzen und durch Schikanen gefahren, die kein echter Formel-1-Fahrer je durchstehen würde. Soweit, so alt. Erheblich verbessert wurde für Race Drivin' zunächst einmal die Hardware. Der Nachfolger bietet viel mehr Farben, ausgefeiltere Grafiken und vor allem eine weitaus schnellere Animationsgeschwindigkeit.



Denn Hard Drivin' bot zwar einiges an Rasanz, doch selbst die aufwendige Automaten-Hardware war damals teilweise überfodert und ließ die Geschwindigkeit den Bach runtergehen. Kein Problem für Race Drivin'! Die neue Kiste geht atemberaubend fix zur Sache und läßt den Spieler nur so durch die neuen Tracks fliegen. Die Strecken haben's wirklich in sich: Neben Loopings und Sprungschanzen darf sich der Fahrer nun an einem Korkenzieher-Looping und an einer Röhrenfahrt beteiligen, die die Schweißperlen auf die Stirn treiben. Außerdem bietet Race Drivin' endlich einen Zwei-Spieler-Modus. Ihr könnt dabei wahlweise gegen einen Computer-Dummy oder einen Mitspieler fahren (gegen die Zeit).

Damit neben der Computer-Technik die spieltechnische Seite ebenfalls nicht zu kurz kommt, wurden auch die Fahreigenschaften des Autos neu gestylt. Der Spieler darf sich bei Race Drivin' nicht nur die Tracks, sondern sogar das jeweils passende Auto dazu aussuchen. Für das vollendete Fahrfeeling sorgen zudem das Cockpitgehäuse samt Gas- und Bremspedal sowie eine waschechte Viergangschaltung!

Atari ist mit Race Drivin' ein Glanzpunkt des Jahres 1990 gelungen. Das Spiel ist schlicht perfekt und bietet mit maximalem technischen Aufwand maximalen Spielspaß. Ist es da nicht legitim, eine alte Idee nochmals auszuschlachten? Ich meine, schon! Wer Race Drivin' einmal gespielt hat, wird Hard Drivin' für kalten Kaffee halten!

Neben all der Hektik auf dem Screen sollen die übrigen elektronischen Unterhaltungsgeräte in dieser Ausgabe nicht zu kurz kommen. Es passiert zwar selten genug, doch heute will ich Euch endlich wieder mal einen nagelneuen Flipper vorstellen, der viel Spaß für wenig Geld bietet. Das Ding heißt DR. DUDE und stammt ausnahmsweise nicht von WILLIAMS, sondern von BALLY. Um Bally, einen der traditionellen Flipper-Hersteller der USA, war es geraume Zeit sehr still geworden. Die Übernahme *durch* Williams scheint der Firma alllerdings gut getan zu haben, den seitdem gab's wieder einige interessante Bally-Flipper. Auch das neueste Produkt besitzt Witz, Charme und eine gehörige Portion Spielbarkeit. Das Konzept dieser Kiste beruht auf abgedrehten Comic-Strips, die sich die Amis genüßlich in Form der Freak-Brothers und anderer Helden reinziehen.

Dr. Dude ist demnach der obercoole Doc, der seine Patienten mit Gehirnbehandlung und anderen Tricks ebenfalls obercool machen kann. Auf der Frontpartie des Flippers, auf der sich die Punkteanzeigen befinden, gibt's einen richtigen, toll gezeichneten Comic-Strip. Zum Lesen kommt man während des Spiels aber kaum, denn Dr. Dude heizt dem Spieler kräftig ein. Der Flipper ist rattenscharf schnell und bietet allein drei verschiedene Rampen zum Punkteabräumen. Wer während des Multiballspiels den Jackpot ausräumen will, muß sogar in den „Mix-Master“: Die Spielkugel fliegt auf eine rotierende Scheibe und treibt die Punktezahlen in gigantische Höhen. Völlig klar, daß bei dem Teil ausgeflippte Soundeffekte nicht fehlen dürfen. Dr. Dude klimpert, rattert und labert an einer Tour, die Spielfläche ist hell erleuchtet, schreiend bunt und mit viel witzigem Schnickschnack ausgestattet. Was will das Spielerherz noch mehr?

So, Freunde, für heute ist erstmal Schluß. In der nächsten Ausgabe habe ich wieder einen sehr, sehr vielversprechenden Titel für Euch. Aber noch wird nix verraten! Und tschüß!

Die gesammelten Werke – ASM 1/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
12. Jahrhundert	12/90	38	Strategie
*21	04/90	42	Sport
30 Games on CD	02/90	100	Action
4th Dimension	04/90	34	Action
A-10 Tank Killer	05/90	90	Strategie
A.M.C.	09/90	12	Action
Adidas Soccer	09/90	52	Sport
Adventures	09/90	10	Adventure
After the War	04/90	28	Action
Aim XI	07/90	156	Microwelle
Air Supply	07/90	33	Blickpunkt
Air Supply	10/90	124	Action
All Dogs go to Heaven	09/90	150	Action
All Time Favourites	09/90	10	Sport
American Dreams	05/90	28	Action
Amos	09/90	18	Blickpunkt
Anarchy	09/90	28	Action
Antago	05/90	89	Strategie
Antheads	07/90	8	Action
Antiriad	07/90	151	Oldie
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Ascent Challenge	05/90	156	Microw.
Assault City (Sega Master)	04/90	80	Action
Assault Suit Leynos (Sega Mega)	07/90	83	Action
Astate	07/90	93	Adventure
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
Atom Ant	11/90	102	Action
*Atomix	05/90	80	Strategie
*Austerlitz	03/90	70	Strategie
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
Backlash	11/90	92	Action
*Bad Blood	10/90	44	Adventure
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Badlands	10/90	126	Blickpunkt
Badlands	11/90	84	Action
Balance of the Planets	09/90	88	Strategie
*Barunba	09/90	73	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
BAT	11/90	28	Adventure
Batman (Gameboy)	09/90	82	Action
Batman (Sega Mega)	10/90	100	Action
Battle Ace (Super Grafx)	04/90	85	Action
Battle Chess II – Chinese Chess	12/90	46	Strategie
Battle Out Run (Sega Master)	04/90	83	Action
*Battle Squadron	01/90	18	Action
Battlemaster	11/90	104	Action
Battleships	11/90	36	Oldie
*Be Ball (PC-Engine)	07/90	82	Strategie
Beach Volleyball	12/90	110	Sport
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
Big Business	09/90	41	Blickpunkt
Billy the Kid	12/90	29	Action
Black Tiger	04/90	108	Blickpunkt
Black Tiger	05/90	27	Action
Blinky's Scary School	11/90	82	Action
Blodia (PC-Engine)	05/90	42	Action
*Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
*Blue Blink (PC-Engine)	09/90	78	Action
*Blue Lightning (Lynx)	03/90	94	Action
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Bomber Bob	11/90	76	Action
*Bomber Man (PC-Engine)	12/90	100	Action
Borodino	02/90	79	Strategie
Botics	11/90	58	Sport
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
Bubble +	07/90	15	Action
Buck Rogers	12/90	82	Blickpunkt
*Budokan	01/90	56	Sport
Bull Fight (PC Engine)	03/90	76	Sport
Bundesliga Manager	05/90	96	Strategie
Cadaver	10/90	34	Adventure
*California Games (Lynx)	03/90	93	Sport
*Captive	12/90	153	Adventure
Cartoon Capers	09/90	28	Action
Cartooners	03/90	156	Blickpunkt
Castle Master	04/90	153	Blickpunkt
*Castle Master	05/90	98	Adventure
Centurion	10/90	70	Strategie
*Champions of Krynn	04/90	90	Adventure
Change	02/90	157	Microwelle
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
Charly	04/90	156	Microwelle
*Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chess Player 2150	05/90	91	Strategie
*Chess Simulator	12/90	88	Strategie
Chicago 90	02/90	32	Action
Circuit's Edge	09/90	100	Adventure
City Hunter (PC-Engine)	05/90	44	Action
Cloud Kingdom	05/90	15	Action
Clubhouse Sports	05/90	55	Sport
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Cobra Force	03/90	47	Action
Codename: Iceman	05/90	108	Adventure
Colorado	05/90	8	Action
Coloris	07/90	75	Strategie
*Columns (Sega Mega)	11/90	136	Strategie
Combo Racer	04/90	104	Blickpunkt
*Combo Racer	09/90	14	Action
*Conquests of Camelot – The Search for the Grail	07/90	86	Adventure
Corporation	11/90	98	Adventure
Crackdown	05/90	76	Blickpunkt
Crackdown	07/90	16	Action
Crash Garrett	11/90	88	Adventure
Crazyshot	02/90	34	Action
Creature	03/90	90	Blickpunkt
Crossbow – The Legend of William Tell	04/90	36	Action
Curse (Mega Drive)	04/90	77	Action
*Cyber Core (PC-Engine)	05/90	46	Action
Cyber Shinobi (Sega Master)	11/90	142	Action
Cyberball	05/90	56	Sport
*Damocles	10/90	66	Action
Dan Dare III The Escape	07/90	42	Action
Danan the Jungle Fighter (Sega Master)	11/90	140	Action
Darius +	01/90	39	Action
Darius Plus	12/90	36	Action
Dark Century	03/90	98	Action
Das Haus	07/90	72	Strategie
Das Magazin	07/90	74	Strategie
Das Stundenglas	11/90	40	Adventure
David Wolf	07/90	36	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Days of Thunder	11/90	56	Sport
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Death Trap	12/90	14	Action
Deathtrack	03/90	122	Action
Debut	09/90	92	Strategie
Defenders of the Earth	07/90	44	Action
Déjà Vu II	07/90	113	Kopfnu¿
Deliverance – Stormlord II	10/90	18	Action
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
Demon's Tomb	04/90	94	Adventure
*Devil Crash (PC-Engine)	10/90	103	Strategie
Die dunkle Dimension	05/90	101	Adventure
*Die Hard	03/90	6	Action
Die Hard (PC-Engine)	12/90	107	Action
*Dino Wars	11/90	32	Strategie
Distant Armies	11/90	92	Strategie
DJ Boy (Sega Mega)	09/90	72	Action
*Dodgeball (PC-Engine)	07/90	78	Sport
Domination	09/90	13	Action
Dondokodon (PC-Engine)	10/90	107	Action
Doppelkopf	10/90	160	Microwelle
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Double Dragon II	03/90	33	Action
Download (PC-Engine)	10/90	106	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dr. Plummet's House of Flux	04/90	27	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Force	10/90	42	Strategie
Dragon Strike	09/90	89	Strategie
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragon's Breath	03/90	106	Adventure
Dragon's Lair – Escape from Singe's Castle (Amiga)	05/90	111	Action
*Dragonflight	05/90	102	Adventure
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
Dungeons, Amethysts & Alchemists	10/90	36	Adventure
Dynasty Wars	09/90	32	Action
Dyter-07	04/90	14	Action
*E-Motion	04/90	68	Strategie
Earthrise	09/90	106	Adventure
*Electrocop (Lynx)	03/90	95	Action
Eliminator	11/90	94	Action
Elvira – Mistress of the Dark	04/90	113	Blickpunkt
*Emlyn Hughes International Soccer	07/90	67	Sport
Enchanted Land	09/90	104	Blickpunkt
Escape from Tharkan	12/90	49	Action
*Escape from the Planet of the Robot Monsters	05/90	6	Action
Eswat (Sega Mega)	10/90	102	Action
*European Space Simulator	02/90	76	Strategie
European Superleague	11/90	80	Strategie
*Extase	11/90	62	Strategie
F-29 Retaliator	05/90	112	Strategie
F1 Circus (PC-Engine)	12/90	102	Sport
F1 Triple Battle (PC Engine)	03/90	78	Sport
*FaceOff!	04/90	52	Sport
*Falcon Mission Disk Vol. II	11/90	38	Strategie
Family Fun Fitness (NES/PAL)	05/90	48	Sport
Fast Food	04/90	12	Action
*Fatal Heritage	10/90	94	Adventure
Federation Quest I – BSS Jane Seymour	04/90	96	Blickpunkt
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Final Blaster (PC-Engine)	12/90	107	Action
Final Blow (Sega Mega)	05/90	48	Sport
Final Command	04/90	97	Blickpunkt
Final Command	07/90	46	Blickpunkt
Final Countdown	07/90	32	Action
*Fire & Brimstone	05/90	38	Action
Fire & Forget 2	12/90	86	Action
Fireball	10/90	81	Action
Flight Command	05/90	18	Action
*Flight of the Intruder	10/90	40	Strategie
Flimbo's Quest	05/90	10	Action
Flip it	01/90	88	Strategie
Flip-it & Magnose	12/90	41	Action
Flipull (Gameboy)	09/90	82	Strategie
Flood	09/90	8	Action
Fly Fighter	11/90	66	Action
Football Manager World Cup Edition	09/90	83	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
Formation Armed F (PC-Engine)	07/90	80	Action
*Formation Soccer Human Cup '90 (PC-Engine)	09/90	74	Sport
Fred	03/90	50	Action
*Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Basketball	11/90	42	Sport
Future Sports	02/90	32	Action
*Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Gain Ground (Sega Master)	11/90	142	Action
Galaxy Force	01/90	43	Action
Gargoyle's Quest (Game Boy)	12/90	110	Adventure
Gates of Dawn	09/90	84	Blickpunkt
Gates of Zendocon (Lynx)	03/90	95	Action
Gauntlet II	11/90	96	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Globulus	09/90	32	Blickpunkt
Globulus	11/90	44	Action
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Gold of the Aztecs	12/90	118	Action
Golden Axe (Sega Mega)	03/90	77	Action
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
*Golfamania (Sega Master)	04/90	76	Sport
Gomola Speed (PC-Engine)	12/90	106	Action
Grand National	04/90	102	Sport
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Granzört (Supergrafx)	07/90	80	Action
Grave Yardage	07/90	39	Action
*Gravity	07/90	70	Strategie
Greg Norman's Ultimate Golf	05/90	50	Blickpunkt
Greg Norman's Ultimate Golf	07/90	52	Sport
Gremlins 2	12/90	96	Action
Gridiron	01/90	86	Strategie
Guardian Angel	11/90	90	Action
Gunboat	07/90	45	Action
Gunship	04/90	150	Oldie
Hägar	05/90	53	Blickpunkt
Hammerfist	07/90	10	Action
*Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harley Davidson	03/90	40	Action
Harpoon	05/90	94	Strategie
Harricana	09/90	54	Sport
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
Heavy Metal	07/90	34	Action
Heavy Unit (PC Engine)	03/90	78	Action
Hellfire (Sega Mega)	12/90	105	Action
Hellraider	04/90	16	Action
Helter Skelter	11/90	43	Action
Herewith the Clues	09/90	102	Adventure
*Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hero's Quest	04/90	114	Kopfnu¿
*Heroes	10/90	68	Kompilat.
Herzog zwei	04/90	78	Strategie
Highway Patrol II	04/90	122	Action
Hong Kong Phooey	11/90	50	Action
Hot Rod	05/90	34	Action
Hurrican (Sega Mega)	10/90	99	Action
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
Impact	11/90	72	Action
Imperium	03/90	82	Blickpunkt
Imperium	09/90	86	Strategie
*Impossamole	04/90	12	Action
*Indianapolis 500	02/90	48	Sport
*Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
Infestation	04/90	35	Action
Insector X (Sega Mega)	11/90	136	Action
Inspektor Griffu	10/90	54	Adventure
Intact	07/90	9	Action
International 3D Tennis	09/90	56	Sport
International Championship Wrestling	07/90	150	Sport
International Karate	05/90	120	Oldie
International Soccer Challenge	10/90	125	Sport
*Interphase	01/90	14	Action
*Invest	10/90	38	Strategie
Iron Lord	01/90	96	Strategie
Ishido	12/90	68	Strategie
*It came from the Desert	02/90	6	Action
*Italia 1990	04/90	48	Sport
Italy 1990	09/90	53	Sport
Ivanhoe	07/90	7	Action
*James Pond	11/90	86	Action
Jeanne d'Arc	09/90	94	Kopfnu¿
Jocky Wilson's Dart Challenge	11/90	60	Sport
John Elway's Quarterback	03/90	73	Sport
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Kentucky Racing	11/90	42	Strategie
Khalaan	07/90	96	Blickpunkt
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
*Kick off 2	09/90	50	Sport
Kicker	09/90	156	Microwelle
Kid Gloves	04/90	32	Action
Kikikaikai (PC-Engine)	07/90	84	Action
Killing Game Show	11/90	10	Action
King of Casino (PC-Engine)	07/90	84	Strategie
*King's Bounty	11/90	74	Strategie
*Klax	05/90	82	Strategie
Knight Rider (PC Engine)	03/90	83	Action
Knightforce	01/90	8	Action
*Knights of Legend	04/90	95	Adventure
Knights of the Crystallion	04/90	74	Strategie
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
Krymini	11/90	88	Strategie
*Kujaki-Oh 2 (Sega Master)	03/90	74	Action
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Leavin' Teramis	04/90	40	Action
Legend	02/90	86	Strategie
Legend of Faerghail	09/90	96	Adventure
Legend of the Lost	12/90	52	Action
*Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Leisure Suit Larry III	03/90	114	Kopfnu¿
Lettrix	11/90	110	Strategie
LHX Attack Chopper	05/90	84	Strategie
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
Lin Wu's Challenge	09/90	90	Strategie
Little Puff in Dragonland	10/90	76	Action
Livingstone II	10/90	60	Action
Lock 'n'Chase (Game Boy)	12/90	110	Action
*Logo	05/90	88	Strategie
Loom	07/90	88	Adventure
*Loopz	11/90	6	Action
Lords of Chaos	03/90	112	Adventure
Lords of Doom	09/90	100	Blickpunkt
*Lords of Doom	11/90	16	Adventure
Lords of War	05/90	13	Action
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
*Lost Patrol	10/90	8	Strategie
Lotus Esprit Turbo Challenge	12/90	10	Sport
Low Blow	05/90	54	Sport
*M.U.D.S.	12/90	40	Sport
M.U.D.S. (Mean Ugly Dirty Sports)	11/90	46	Blickpunkt
MacAdam Bumper	03/90	134	Oldie
*Mad Professor Mariarti	11/90	100	Action
Magic 4	05/90	12	Action
Magic Fly	10/90	84	Blickpunkt
Magic Fly	11/90	38	Action
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Magic Lines	03/90	67	Strategie
Magnum 4	03/90	28	Action
*Manchester United Football Club	04/90	98	Sport
Manic Miner	05/90	14	Action
*Master Blazer	12/90	64	Action
Masterblazer	11/90	112	Blickpunkt
Matrix Marauders	10/90	125	Action
*Maupiti Island	12/90	152	Adventure
Maze Mania	02/90	15	Action
Mean Streets	11/90	39	Adventure
Mech Warrior	03/90	68	Action
Mega Man	04/90	80	Action
Michael Jackson's Moonwalker (Sega Mega)	10/90	101	Action
Microbattle/ Fullspeed	11/90	106	Action
*Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
*Midnight Resistance	10/90	56	Action
Midwinter	03/90	36	Blickpunkt
*Midwinter	05/90	78	Strategie
MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Milestones	07/90	11	Action
Mindbender	02/90	10	Action
Minos	03/90	69	Strategie
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Monty Python	12/90	36	Action
Moonblaster	09/90	27	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Mountain Bike Racer	04/90	49	Sport
Moving Target	03/90	12	Action
Mr. Do! Run Run	12/90	95	Action
Murder	10/90	158	Adventure
Myth	02/90	28	Action
*Neo Stick	12/90	53	Anwender
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
*New York Warriors	07/90	38	Action
Nightbreed	10/90	68	Action
Nightbreed	12/90	56	Action
Ninja 3	12/90	8	Blickpunkt
*Ninja Remix	12/90	80	Action
Ninja Spirit	07/90	15	Action
Ninja Warriors	02/90	29	Action
Nitro	12/90	8	Action
NO	03/90	108	Adventure
Nordic Power Cartridge	03/90	38	Anwender
*North Sea Inferno	03/90	8	Action
Nuclear War	05/90	83	Strategie
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oktalyzer	03/90	105	Blickpunkt
Oliver & Co.	02/90	15	Action
Olli & Lissa 3	09/90	40	Action
*Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
*Operation Stealth	10/90	32	Adventure
Operation Stealth (Teil I)	11/90	152	Kopfnu¿
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
P 47	03/90	10	Action
*Pang	12/90	112	Action
Panzer Battles	03/90	72	Strategie
Paradroid '90	11/90	59	Blickpunkt
Paradroid '90	12/90	83	Action
*Paranoia (PC-Engine)	05/90	47	Action
Paris-Dakar '90	04/90	47	Sport
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
Penguin Land (Gameboy)	09/90	82	Action
*PGA Tour Golf	10/90	6	Sport
*Phantasy Star 2 (Sega Mega)	09/90	76	Adventure
Pick 'n' Pile	12/90	153	Action
*Pictionary	01/90	84	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Pinball Magic	02/90	38	Action
Pipe Mania	03/90	85	Blickpunkt
Pipe Mania	04/90	8	Action
Pithecanthropus Computerurus (PC Engine)	03/90	75	Action
*Player Manager	04/90	50	Sport
*Plotting	10/90	12	Strategie
Pop up	09/90	9	Action
Postman Pat	03/90	28	Action
Power Boat USA	07/90	54	Sport
Power Monger	10/90	126	Blickpunkt
*Power Pack	04/90	41	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
Premier Collection 3	04/90	34	Action
*Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
Prince Clumsy	10/90	60	Action
Prince of Persia	10/90	42	Action
Pro Boxing Simulator	07/90	56	Sport
*Projectyle	09/90	6	Action
Projekt Prometheus	12/90	60	Blickpunkt
Prosoccer 2190	12/90	62	Sport
Psycho Chaser (PC-Engine)	09/90	72	Action
Pursuit to Earth	04/90	32	Action
*Puzznic	12/90	50	Action
*Puzznic (Game Boy)	11/90	141	Strategie
Quantum	07/90	47	Blickpunkt
Quarth (Gameboy)	09/90	82	Strategie
*Quattro Sports	07/90	55	Sport
R.C. Grand Prix (Sega Master)	04/90	84	Sport
*Railroad Tycoon	09/90	80	Strategie
*Rainbow Islands	03/90	16	Action
Rastan Saga II (Sega Mega)	10/90	101	Action
Red Alert (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	84	Action
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Resolution 101	07/90	48	Blickpunkt
*Resolution 101	09/90	34	Action
Rick Dangerous II	10/90	58	Action
Risk	04/90	72	Strategie
Ritter	01/90	86	Strategie
*Robo Kid (PC Engine)	03/90	79	Action
Robocop 2	12/90	63	Action
Rogue Trooper	11/90	78	Action
Rom Rom Stadium (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	82	Sport
Romance of the Three Kingdoms	04/90	69	Strategie
Rotator	11/90	167	Blickpunkt
Rotor	04/90	30	Action
*Ruff and Reddy	12/90	62	Action
Saint Dragon	11/90	34	Action
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
Sarakon	10/90	124	Strategie
SAS Combat	04/90	38	Action
Satan	10/90	96	Action
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
Sea Dragon (Sega Master)	11/90	142	Action
Search for the King	10/90	92	Adventure
Second Front – Germany turns East	09/90	89	Strategie
*Secret of the Silver Blades	09/90	98	Adventure
*Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	84	Action
*Shark	03/90	40	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Shiten-Myooh (Sega Mega)	10/90	100	Action
Shock Wave	11/90	10	Action
Shuffle Pix	12/90	44	Strategie
*Side vs. Pocket Billard (Game Boy)	12/90	106	Strategie
Sideshow	01/90	38	Action
Silent Assault (NES)	11/90	140	Action
*Silent Service II	10/90	82	Strategie
Sim City Terrain Editor	07/90	73	Strategie
*Sim Earth	12/90	6	Strategie
Simulcra	10/90	50	Action
*Ski or Die	04/90	106	Sport
Skidoo	01/90	16	Action
Skidz	05/90	14	Action
Slap Shot (Sega Master)	04/90	79	Sport
Sly Spy	11/90	72	Action
Snare	02/90	29	Action
Snowstrike	11/90	14	Action
*Sokoban (Sega Mega)	05/90	42	Strategie
Sokoban II	12/90	110	Strategie
*Sokoban World (PC-Engine)	05/90	48	Strategie
Soldier 2000	04/90	9	Action
Sonic Boom	05/90	40	Action
Sophelie	12/90	92	Action
Sorcerian	07/90	94	Adventure
Space Ace	02/90	8	Action
Space Harrier (20 Level)	05/90	16	Action
Space Harrier II	04/90	6	Action
Space Invaders (PC-Engine)	05/90	43	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Spacebike	09/90	33	Action
Spellbound	12/90	14	Action
Splatterhouse	07/90	98	Action
Spooked	03/90	48	Action
Spy who loved me	11/90	76	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
*Star Flight	02/90	152	Strategie
*Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Vega	09/90	101	Blickpunkt
Star Vega	10/90	96	Adventure
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblade	10/90	17	Action
Starblaze	01/90	44	Action
Starfleet 2: Krellan Commander	10/90	62	Strategie
*Startrek V	01/90	30	Action
*Stormovik	12/90	70	Strategie
Street Cred Boxing	03/90	48	Action
Street Rod	03/90	34	Action
*Strider (Sega Mega)	12/90	101	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Stryx	03/90	14	Action
Subbuteo	12/90	48	Sport
*Super Cars	03/90	18	Action
Super Hydlide (Sega Mega)	11/90	138	Adventure
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Monaco GP (Sega Mega)	11/90	139	Sport
Super Real Basketball (Sega Mega)	05/90	44	Sport
*Super Volleyball (PC-Engine)	07/90	81	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Supremacy	11/90	50	Strategie
Switchblade	01/90	39	Action
SWIV	11/90	64	Blickpunkt
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tangled Tales	05/90	100	Adventure
Tanium	03/90	47	Action
*Tank	05/90	95	Strategie
Target	04/90	38	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Team Yankee	07/90	35	Blickpunkt
Teenage Mutant Hero Turtles	10/90	165	Action
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Tennis Cup	04/90	100	Sport
Terror Liner	03/90	157	Microwelle
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
TFMX	03/90	105	Blickpunkt
*The Colonel's Bequest	03/90	109	Adventure
The Colonel's Bequest	05/90	131	Kopfnuß
*The Curse of Ra	11/90	108	Strategie
The Final Designer	09/90	26	Anwender
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	09/90	151	Oldie
*The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
The Immortal	10/90	88	Action
*The Island of Lost Hope	05/90	106	Adventure
The Jetsons – Legend of Robotopia	04/90	92	Adventure
*The Light Corridor	12/90	18	Action
The Living Jigsaws	11/90	41	Strategie
The Plaque	09/90	30	Action
The Punisher	10/90	16	Action
The Secret of Monkey Island	12/90	82	Blickpunkt
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microwelle
*The Super Shinobi (Sega Mega)	03/90	80	Action
The Third Courier	01/90	107	Adventure
The Toyottes	07/90	18	Action
The Ultimate Intro Studio	10/90	78	Anwender
The Wombles	11/90	58	Action
Theme Park Mystery	07/90	14	Action
Thunderchopper	02/90	73	Action
Thunderstrike	05/90	110	Blickpunkt
*Thunderstrike	09/90	38	Action
*Tie Break	04/90	44	Sport
Time	01/90	108	Adventure
Time Machine	10/90	36	Action
Time Race	12/90	59	Strategie
Time Soldier	09/90	36	Action
Titano	09/90	90	Strategie
*TNT	11/90	64	Action
Todd's Adventures in Slime World (Lynx)	09/90	82	Action
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tom and the Ghost	10/90	29	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
*Toobin'	01/90	42	Action
Top 20 Solid Gold	07/90	31	Action
Torvak the Warrior	11/90	68	Blickpunkt
Torvak the Warrior	12/90	90	Action
Tower of Babel	03/90	66	Strategie
Tower of Babel	09/90	133	Kopfnuß
Tracon II	11/90	52	Strategie
Tracon Rapcon	09/90	92	Strategie
*Transworld	12/90	12	Strategie
*Treasure Island Dizzy	03/90	30	Action
Treasure Trap	07/90	12	Action
*Triad	07/90	6	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
*Turrican	05/90	30	Action
Tusker	01/90	32	Action
TV Sports Baseball	07/90	131	Blickpunkt
TV Sports Basketball	04/90	46	Sport
*Twin World	02/90	30	Action
Twintris	11/90	94	Strategie
U.N. Squadron	12/90	44	Action
Ultima VI	09/90	115	Kopfnuß
Ultima VI	12/90	136	Kopfnuß
Ultima VI – Teil II	10/90	137	Kopfnuß
*Ultima VI – The False Prophet	07/90	90	Adventure
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
Unreal	09/90	2	Action
*USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
USS John Young	05/90	92	Strategie
Valkyrie (PC-Engine)	12/90	102	Action
*Vaxine	10/90	46	Action
Veigues (PC-Engine)	10/90	102	Action
Vendetta	09/90	31	Action
Venus	04/90	112	Blickpunkt
Venus	10/90	64	Action
Vette!	01/90	50	Sport
Viking Child	09/90	16	Action
Volfied (PC Engine)	03/90	76	Action
Voodoo Nightmare	11/90	54	Action
*W-Ring (PC-Engine)	12/90	104	Action
War Eagles	09/90	85	Strategie
War of the Lance	05/90	86	Strategie
Wargate	04/90	31	Blickpunkt
Warhead	07/90	40	Action
Waterloo	02/90	82	Strategie
*Welltris	11/90	66	Strategie
Westphaser	02/90	37	Action
*Wheels of Fire	12/90	118	Sport
Whip Rush (Sega Mega)	10/90	104	Action
Wild Life	07/90	18	Action
Wild Streets	03/90	15	Action
*Wild West World	12/90	42	Strategie
Window Wizard	05/90	32	Action
Windwalker	03/90	110	Adventure
Wing Commander	12/90	30	Blickpunkt
Wings	10/90	76	Strategie
Wings of Death	09/90	104	Blickpunkt
*Wings of Death	10/90	18	Action
Wipe-out	09/90	7	Action
Wizard Willy	09/90	40	Action
Wizball	10/90	167	Oldie
*Wolfpack	07/90	76	Strategie
Wonderboy	12/90	114	Oldie
*Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
World Beach Volley (PC-Engine)	10/90	104	Sport
World Cup Soccer Italia '90	07/90	100	Sport
World Cup Year 90	09/90	55	Sport
X-Ample's Intro Architect	05/90	118	Anwender
*X-Out	01/90	6	Action
XDR – X-Dazedly-Ray (Sega Mega)	10/90	102	Action
Xenomorph	02/90	117	Blickpunkt
Xenomorph	05/90	97	Adventure
Yogi's Great Escape	09/90	39	Action
Yolanda	10/90	85	Blickpunkt
Yolanda	12/90	46	Action
Zarlor Mercenary (Lynx)	12/90	105	Action

THE WINNERS ASM 11/90

Nur für „Glücksleser“: Wenn Du nicht Martin, Timur oder zweimal Stephan heißt, dann geht Dich das folgende absolut überhaupt nichts an! Dies sind nämlich die Gewinner des Magic Bytes Wettbewerbs, die die ersten vier Plätze belegt haben. Der CD-Player ging, und das darf ich jetzt schon verraten, nach Ludwigsburg. Gesucht wurde die originellste Frage zu der Antwort: „Ein Meteorit ist eingeschlagen.“ Sandra wählte zusammen mit den Magic Bytes Mitarbeitern die Gewinner aus: 1. Martin Esters, 3578 Schwalmstadt 24, 2. Matthias Grimm, 7518 Bretten, 3. Timur Calca, 8012 Ottobrunn, 4. Stephan Schröter, 4800 Bielefeld 1. Martins Brief kam auf Anhieb so gut an, daß er es verdient, (zumindest teilweise) veröffentlicht zu werden:

Sofort nachdem ich mir die ASM gekauft und Seite 48 gelesen hatte... Nach einer halben Stunde erfolglosen Versuchens war für mich klar, daß ich fremde Hilfe brauchte. Ich ging also zu meiner Mutter, und fragte ganz unverfänglich: Kennst Du eine Frage zu der Antwort, ein Meteorit ist eingeschlagen? „Hast Du einen Knall?“, kam sofort die Antwort. Nun, ich wußte zwar nicht, wie das jetzt gemeint war, hatte jedoch ein genial originelles Frage-Antwort-System: Hast Du einen Knall? – Nein, ein Meteorit ist eingeschlagen. ... Die Antwort wurde verfälscht. ... Zufälligerweise kam gerade mein Vater vorbei. Ich stellte ihm die gleiche Frage wie meiner Mutter. Seine Reaktion war: Wie hieß die Antwort? Und wieder eine nahezu perfekte Frage zur Antwort: Wie hieß die Antwort? – Ein Meteorit ist eingeschlagen. Hier fehlte jedoch irgendwo der Bezug zur Uhrzeit... Aus Mangel an weiteren Familienmitgliedern (meine Oma fertigte mich mit einem müden Achselzucken ab) ließ ich die Sache ersteinmmal auf sich beruhen ... Am nächsten Morgen in der Schule – der rettende göttliche Funke: Ich saß im Unterricht, blätterte in der ASM und gähnte, als mein Tischnachbar mit einem plötzlichen Schnarchlaut aus seinem Schlaf erwachte und mich unvermittelt fragte: „Wie spät ist es denn?“ Das war's! Mich störte nun auch nicht mehr, daß mein Nachbar sich mit einem kurzen „Du spinnst ja!“ auf die andere Seite drehte und weiterschlief, denn ich hatte die Frage zum ersten Preis gefunden ... Warum sollten die Menschen ihren Tag in der Frühzeit nicht in Meteoriteneinschläge eingeteilt haben, wo die Stunde doch noch nicht entdeckt war? „Es ist gerade siebeneinhalb Meteoriten nach Sonnenaufgang.“ Wie oft mag wohl ein damals lebender Mensch diesen Satz von sich gegeben haben, ohne sich viel dabei zu denken?...

Zuguterletzt – der Gewinner des „Schnippelchen-CD-Player“. HITLINE-Einsender Stephan Alsleben aus 7140 Ludwigsburg wird ihn bald bekommen.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Matthias Siegk (mats), Eva Hoogh (ev), Klaus Segel (ks)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann

ASM London
31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Die Bankverbindung finden Sie auf Seite 164.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867





„, Die Korken knallen die Preise fallen!''



	AMIGA	ATARI	PC	C64
A-10 Tank Kill. (Ami.1 MB)	84,95	--,--	84,95	--,--
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	--,--
Alcatraz	59,95	59,95	66,95	--,--
Antares *		Auf Anfrage !		
Apprentice	54,95	54,95	--,--	39,95
Atomic Robo-Kid	59,95	59,95	--,--	39,95
B.S.S. Jane Seymour	59,95	59,95	--,--	--,--
Badlands	59,95	59,95	59,95	39,95
Battle Chess 2	Auf Anfrage !		74,95	--,--
Battle Command	69,00	69,00	74,95	--,--
Betrayal (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	--,--
Billy the kid	64,95	64,95	--,--	--,--
Blade Warrior	Auf Anfrage !		79,95	--,--
Buck Rogers	74,95	a.A.	74,95	59,95
Bundesl.Manager	54,95	54,95	59,95	--,--
Cadaver (Deutsch)	66,95	66,95	--,--	--,--
Captive (Deutsch)	59,95	59,95	59,95	--,--
Carthage*	64,95	Auf Anfrage !		--,--
Celica GT4 Raslly	59,95	59,95	a.A.	--,--
Champ.o.Krynn (dt.)	66,95	a.A.	69,95	59,95
Chaos strikes back	64,95	59,95	--,--	--,--
Chase HQ. 2*	64,95	64,95	--,--	39,95
Chuck Yeager's Adv. F.Tr.2.0	69,95	69,95	74,95	--,--
Corporation	59,95	59,95	--,--	--,--
Covert Action*	--,--	--,--	99,00	--,--
Crash Course*		Auf Anfrage !		
Crime Time	59,95	59,95	66,95	39,95
C. of the Azure Bonds (dt.)	74,95	a.A.	74,95	59,95
Der Spion der mich liebte	59,95	59,95	66,95	39,95
Dick Tracy*	64,95	64,95	--,--	a.A.
Die Unendl. Geschichte 2*		Auf Anfrage !		
Dino Wars	52,95	52,95	59,95	29,95
Dragon Breed	59,95	59,95	--,--	39,95
Dragonflight (Deutsch)	74,95	74,95	--,--	--,--
E-Swat*	59,95	59,95	--,--	39,95
Epic*	66,95	66,95	--,--	--,--
F-16 Mission Disk 2 (dt.)	54,95	54,95	--,--	--,--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	89,95	--,--
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	--,--
Flight to the Intruder (dt.)	Auf Anfrage		94,95	--,--
Geisha*	66,95	66,95	76,95	--,--
Golden Axe	59,00	59,00	--,--	39,95
Great Courts 2*	69,95	69,95	69,95	a.A.
Hard Drivin'2*	64,95	64,95	76,95a.A.	
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	--,--	--,--
Imperium (Deutsch)	66,95	66,95	a.A.	--,--
Indianapolis 500	69,95	a.A.	66,95	--,--
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	a.A.	44,95
Ishido	64,95	--,--	74,95	--,--
James Pond	59,95	59,95	--,--	--,--
Kick Off 2	59,95	59,95	a.A.	39,95
King's Bounty	--,--	--,--	74,95	49,95
Klax	49,95	49,95	*59,95	39,95
Knights of the Sky*		Auf Anfrage !		
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
LHX Attack Chopper (dt.)	Auf Anfrage !		99,00	--,--
Lightspeed*		Auf Anfrage !		
Line of Fire*	59,95	59,95	--,--	39,95
Loopz	54,95	54,95	66,95	39,95
Lord of the Rings*		Auf Anfrage !		
Lords of Doom (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	42,95
Lost Patrol (Deutsch)	59,95	59,95	64,95	--,--
Lotus Esprit Turbo Chall.	59,00	59,00	--,--	42,95

	AMIGA	ATARI	PC	C64
M.U.D.S.	66,00	66,00	74,95	--,--
M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	--,--
Midnight Resistance	59,95	59,95	--,--	39,95
Midwinter 2 (Deutsch)*		Auf Anfrage !		
MIG-29 Fulcrum*	79,95	79,95	89,95	--,--
Narc	64,95	64,95	66,95	39,95
Navy Seals*	59,95	59,95	--,--	39,95
Night Shift*	54,95	54,95	54,95	44,95
Nightbreed-Action	59,95	59,95	a.A.	39,95
Obitus*		Auf Anfrage !		
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	--,--
Pang	59,95	59,95	--,--	39,95
Paradroid '90	59,95	59,95	--,--	--,--
PGA Tour Golf	--,--	--,--	69,95	--,--
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	64,95	54,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	--,--	--,--
Plotting	59,95	59,95	--,--	39,95
Pool of Radiance (dt.)	64,95	--,--	64,95	59,95
Populous	66,95	66,95	66,95	--,--
Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	--,--
Ports of Call (Deutsch)	64,95	--,--	86,95	--,--
Puzznic*	66,95	66,95	--,--	a.A.
R-Type II*		Auf Anfrage !		
Rick Dangerous 2	59,95	59,95	64,95	39,95
Robocop 2*	59,95	59,95	--,--	39,95
S.T.U.N. Runner*	64,95	64,95	74,95	a.A.
Saint Dragon	59,95	59,95	--,--	39,95
Secret of the Silver Blades	Auf Anfrage !		69,95	59,95
Secr.Weapons o.t.Luftwaffe		Auf Anfrage !		
Shadow of the Beast 2	79,95	--,--	--,--	--,--
Silent Service 2 (Deutsch)	Auf Anfrage !		84,95	--,--
Simulcra (Deutsch)*	66,95	66,95	--,--	--,--
Spell Bound	49,95	49,95--,--	--,--	
Spindizzy 2*	Auf Anfrage !		--,--	--,--
Sport. Gold (Epyx) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	--,--
Star Control*	Auf Anfrage !		74,95	a.A.
Stormovik (Deutsch)	Auf Anfrage !		74,95	--,--
Stratego	59,95	--,--	74,95	--,--
Strider 2	59,95	5,95	--,--	39,95
Super Off Road	64,95	64,95	64,95	39,95
Supremacy	74,95	64,95	89,95	--,--
Team Suzuki	64,95	64,95	--,--	--,--
Team Yankee	74,9574,95		84,95	--,--
Teen. Mut. Hero Turtles	64,95	64,95	79,95	44,95
The Savage Empire	Auf Anfrage !		79,95	--,--
The Second World (dt.)	52,00	52,00	59,95	*29,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
Toki*	64,95	64,95	--,--	--,--
Total Recall	59,95	59,95	--,--	39,95
Trans Wolrd	66,00	66,00	74,95	44,95
Turrican	54,90	54,90	--,-	39,95
Turrican 2*		Auf Anfrage !		
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	64,95
Ultima 6	--,--	--,--	79,95	--,--
Univ. Military Sim. 2 (dt.)	74,95	74,95	89,95	--,--
Voodoo Nightmare	59,95	59,95	--,--	--,--
Wheels of Fire (4 Spiele)	74,95	74,95	--,--	59,95
Wild West World	89,95	--,--	--,--	--,--
Wings (Deutsch)	79,95	--,--	--,--	--,--
Wings of Death	66,95	66,95	--,--	--,--
Wolfpack (Deutsch)	76,95	64,95	94,95	--,--
Wonderland	74,95	74,95	89,95	--,--
Wrath of the Demon*	74,95	74,95	74,95	--,--

Awesome (Amiga)	79,-
Battle Command (Amiga/Atari ST)	69,-
Golder Axe (Amiga/Atari ST)	59,-
Hero's Quest 2 (IBM & Kompatible)	89,-
King's Quest 5 (IBM & Kompatible)	89,-
Lotus Esprit Turbo Challenge (Amiga / Atari ST)	59,-
M.U.D.S. (Amiga / Atari ST)	66,-
On the Road (Deutsch) (Amiga / Atari ST / IBM-PC)	74,-
Power Monger (Deutsch) (Amiga / Atari ST)	69,-
Sim Earth (Deutsch) (IBM & Kompatible)	99,-
Space Quest 4 (IBM & Kompatible)	89,-
Speedball 2 (Amiga / Atari ST)	65,-
Trans World (Deutsch) (Amiga / Atari ST)	66,-
The Secret of Monkey Island (Deutsch) (Amiga / Atari ST / IBM-PC)	89,-
The Secret World (Deutsch) (Amiga / Atari ST)	52,-
Test Drive 3 (Amiga / IBM-PC)	74,-
Wing Commander (IBM & Kompatible)	75,-

1 MB - Erweiterung f. Amiga
(abschaltbar + Uhr)
109,00 DM

2. Laufwerk für Amiga
(abschaltbar)
169,00

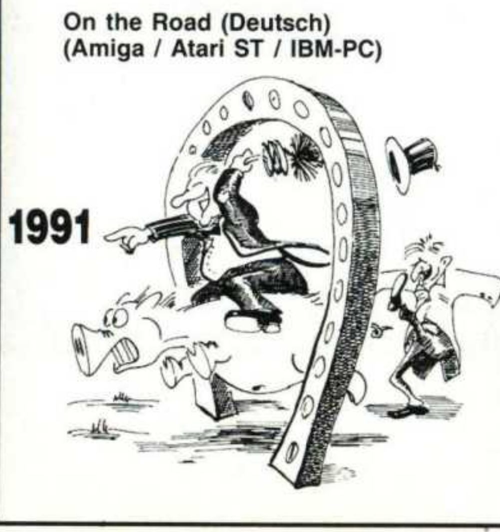
AdLib Musik-Karte
249,00

Sound Blaster (Vers. 1.5)
349,00

Game Boy incl. Tetris
159,00 DM



Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.



1991



Postfach 1113 / Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

JANUAR

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	7	Transworld	PC/Amiga/ST	Starbyte
2	5	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
3	1	Invest	Amiga/ST/PC	Starbyte
4	20	Puzznic	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
5	16	Cadaver	Amiga/ST/PC	Image Works
6	–	Paradroid '90	Amiga/ST	Hewson
7	–	Pang	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
8	15	Wild West World	Amiga/ST/PC	Software 2000
9	4	Sim City	Amiga/ST/PC/C-64/Mac	Infogrames
10	3	Klax	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/Spec./Konsolen	Domark
11	–	Loopz	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/MSX/Spec./NES	Audiogenic
12	–	Saint Dragon	Amiga/ST	Storm
13	–	Immortal	Amiga/ST	Electronic Arts
14	–	Lotus Esprit Turbo Chellenge	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Gremlin Graphics
15	–	Simulcra	Amiga/ST	Hewson
16	14	Silent Service II	PC	MicroProse
17	18	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
18	–	Curse of RA	Amiga/ST/PC/C-64	Rainbow Arts
19	–	Gremlins 2	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Elite
20	6	Operation Stealth	Amiga/ST/PC	Delphine/U.S. Gold



Top Five PC

1 Silent Service II	MicroProse
2 Stormovik	Electronic Arts
3 Transworld	Starbyte
4 Invest	Starbyte
5 Sim City	Infrogrames

Top Five C-64

1 Puzznic	Ocean
2 Klax	Domark
3 Loopz	Audiogenic
4 Kick Off II	Anco
5 Plotting	Ocean

Der „Star“ dieser Ausgabe ist Senior Manager Roger Swindells, der bei US Gold die „Fäden“ in der Hand hält. Hier sind Roger's persönlichen sowie die betriebseigenen Hits:

US GOLD TOP TEN
1. ESWAT (C-64)
2. Operation Stealth (Amiga)
3. Vaxine (Amia)
4. Italy 1990 (Amiga)
5. Battle of Britain (PC)
6. King's Bounty (PC)
7. Pool of Radiance (Amiga)
8. Might & Magic II (Amiga)
9. Knights of the Crystallion (Amiga)
10. Ghouls 'n' Ghosts (C-64)

ROGER'S TOP FIVE
1. Wizball (C-64)
2. Stunt Car Racer (Amiga)
3. California Games (C-64)
4. Gaunlet II (C-64)
5. Delta (C-64)

Top Five Amiga

1 Indianapolis 500	Electronic Arts
2 Transworld	Starbyte
3 Cadaver	Image Works
4 Pang	Ocean
5 Invest	Starbyte

Top Five ST

1 Transworld	Starbyte
2 Paradroid '90	Hewson
3 Puzznic	Ocean
4 Cadaver	Image Works
5 Pang	Ocean

Das Foto verrät's: Seit '86 am Ball. Unsere Auslandsreporter Muhktar-El-Arab (Kairo) und Sir Arthur Dent (London) beim alljährlichen Meeting im Ritz (Hotelbar).

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg




NEU
Spiele
SONDERHEFT
61
Markt&Technik
64'er
TIPS&TRICKS, TRAINERPOKES UND PROGRAMMIERGRUNDLAGEN
30 000 DM
GEWINNEN DIE SIEGER BEI UNSEREM PROGRAMMIER-WETTBEWERB!
20 SUPERGAMES FÜR JOYSTICK-KILLER STRATEGEN UND DENKSPORTLER
DIESES HEFT MIT DISKETTE SOLLTET IHR NICHT VERSÄUMEN!
AB 21.DEZEMBER IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)


10/87

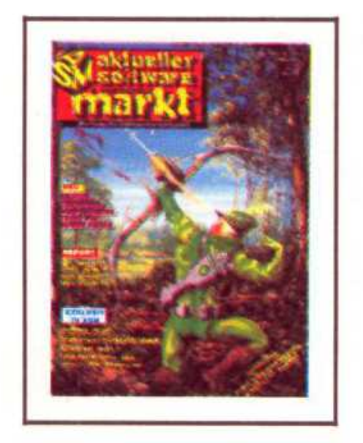

11/88


12/88


1/89


2/89


3/89

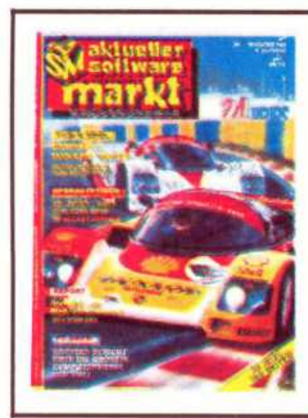

4/89


5/89


7/89

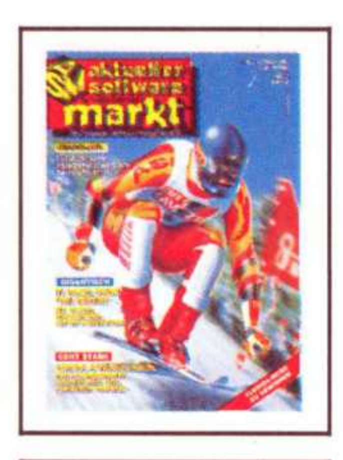

9/89


10/89

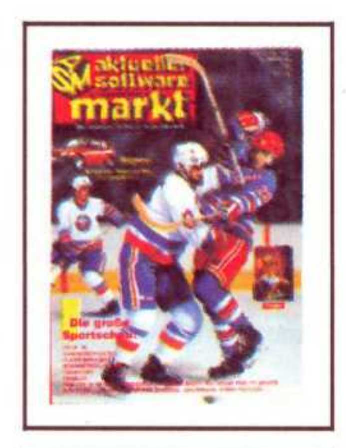

11/89

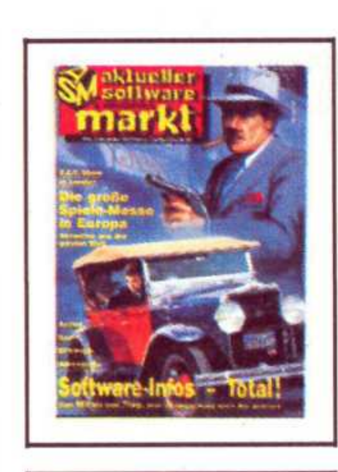

12/89


1/90


2/90


3/90


4/90


5/90

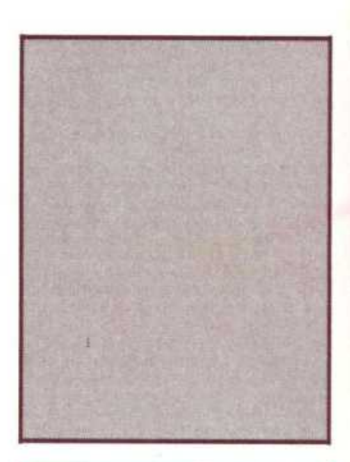

7/90


9/90


10/90


11/90


12/90

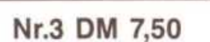


VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

SONDERHEFTE:





Nr.3 DM 7,50



Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



Nr.7 DM 7,50



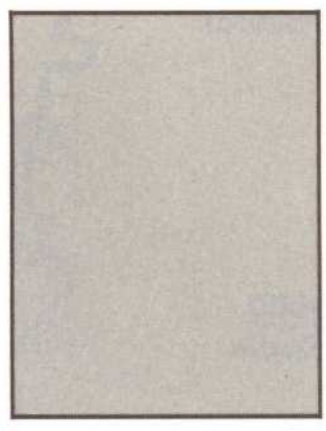
Nr.8 DM 7,50



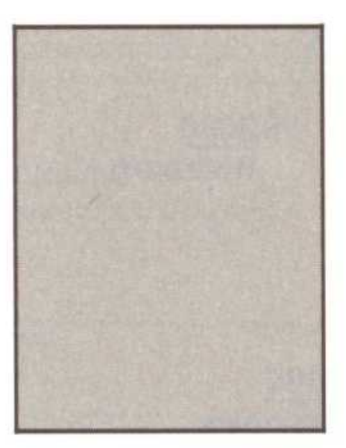
Nr.9 DM 7,50



Nr.10 DM 7,50









Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



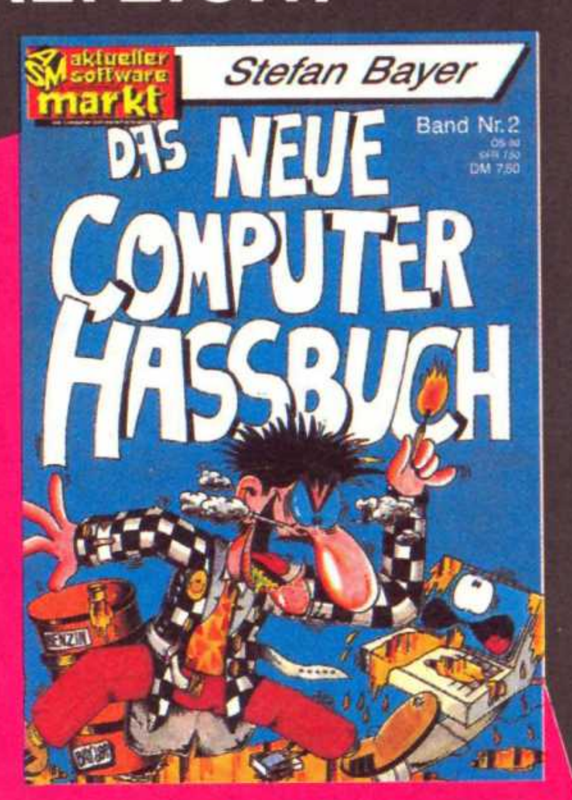
Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

Inserentenverzeichnis

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (0 53 24) 20 01.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (0 23 23) 4 30 22.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 5 28 00.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

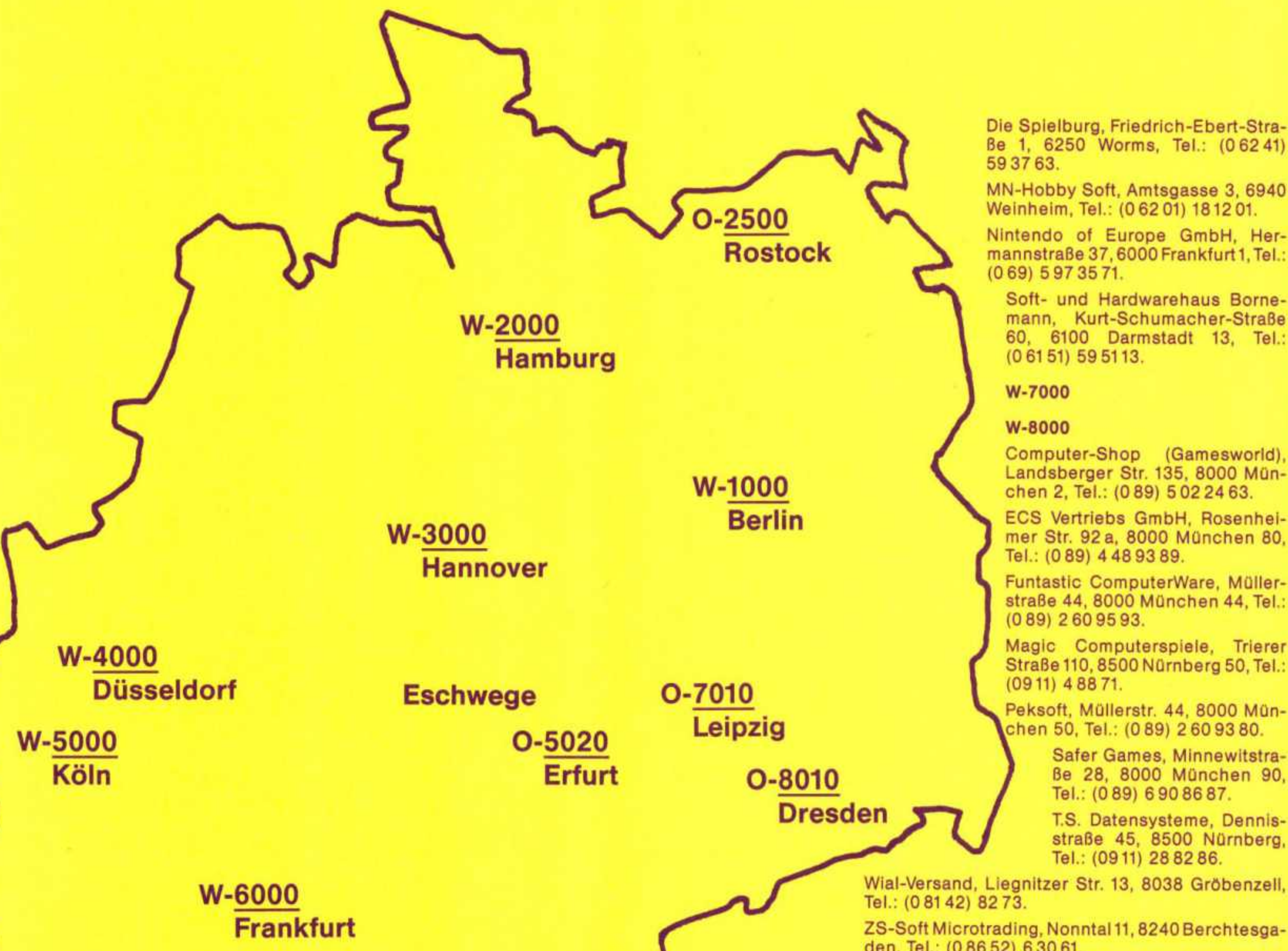
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.





Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Hermannstraße 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 5 97 35 71.

Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Straße 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.



Die nächste ASM (2/91) erscheint am 25.01.1991!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik **Sound** **Spielablauf** **Motivation** **Preis/Leistung**	

Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

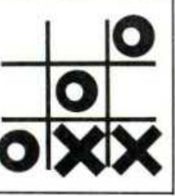
"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation **Sound** **Realitätsnähe** **Motivation** **Preis/Leistung**	

Anmerkung: Bei Bedarf wird "Realitätsnähe" durch "Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter "Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die "Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik **Anleitung** **Spielaufbau** **Motivation** **Preis/Leistung**	

"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. "Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik **Sound** **Realitätsnähe** **Motivation** **Preis/Leistung**	

"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik **Parser/Steuerung** **Handlung** **Atmosphäre** **Preis/Leistung**	

"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv **Negativ**	

Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▶

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

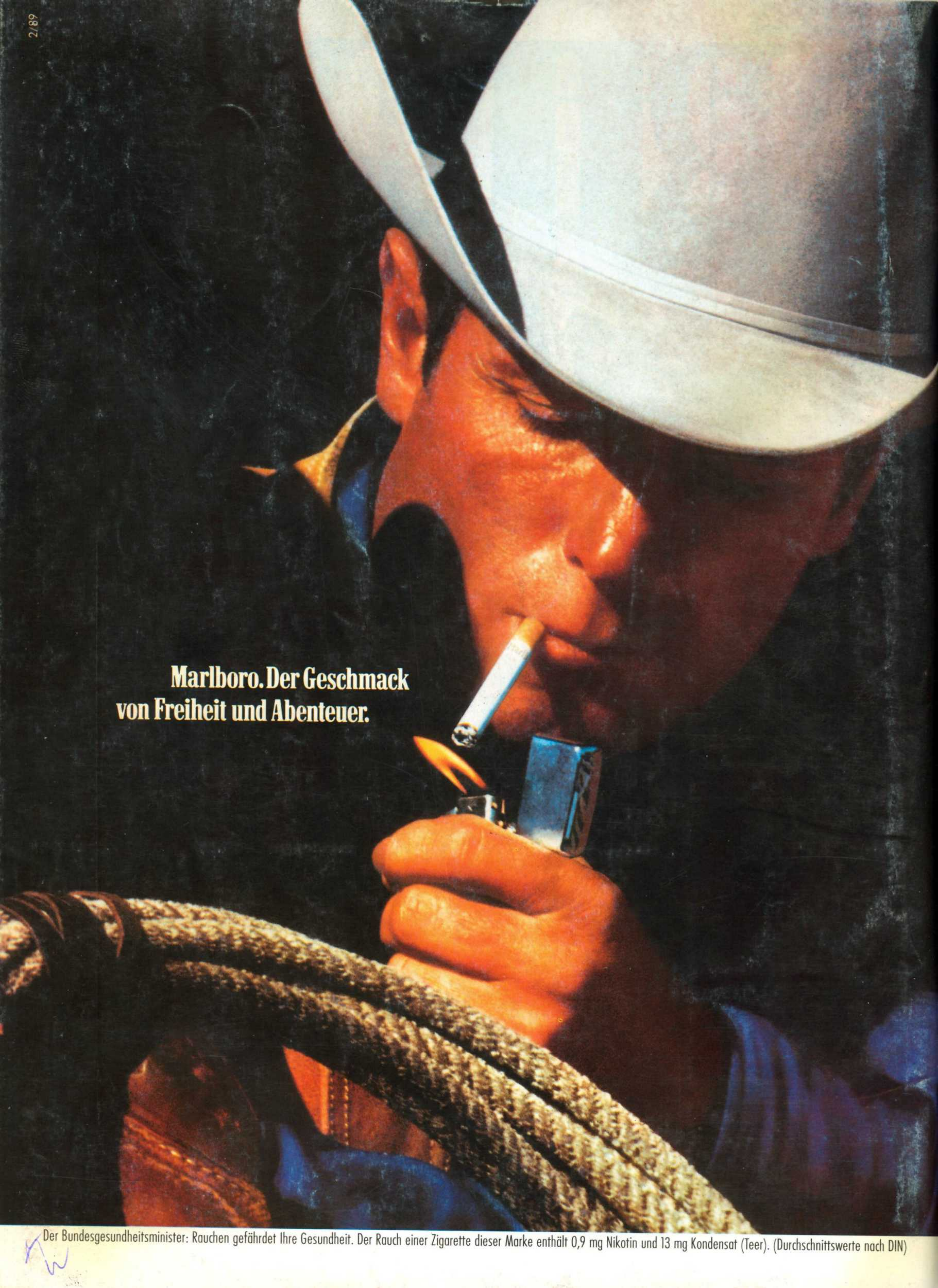
PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege


2/89
Marlboro. Der Geschmack
von Freiheit und Abenteuer.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)